NE QUITTEZ JAMAIS VOTRE AMIGA : IL VOUS LE RENDRA BIEN

N°15 AMIGA CONCEPT

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°15 - MAI 1995 - 35 Frs

ENTREVUE AVEC DAVID PLEASANCE

« LE TEMPS A JOUE EN NOTRE FAVEUR... »

ECTS 95

10 pages pour répondre à la question :

« MAIS QUE RESTE T-IL A L'AMIGA ? »

N°15 AMIGA CONCEPT



Délirant, la copie conforme de Dynablaster avec un mode 5 joueurs



Le DOOM de l'Amiga 500 : affrontez-vous à deux !

EN BONUS, une collection d'images érotiques réservées aux + de 18 ans

TOUS AMIGA - 1 Mo DE RAM MINI

N°15 BIS AMIGA CONCEPT

BRUTAL

Un jeu de combat bestial



TOUS AMIGA - 1 Mo DE RAM MINI

(DISQUETTE GRATUITE SUR SIMPLE DEMANDE)

COUP DE GUEULE

A-POWER S'AMUSE A TUER L'AMIGA

DPAINT 5 EST ARRIVE,
SUPER SKIDMARKS EN TEST
SOWS EN GUIDE JEU

M 3452 - 15 - 35,00 F

Belgique : 250 FB - Suisse : 9,80 FS - Luxembourg : 245 FL - Dom - Tom : 35 FF



C'est une triste nouvelle que j'ai à vous annoncer, certains vont sans doute m'en vouloir, d'autres ne vont pas me croire et pourtant ce n'est que la vérité : L'AMIGA N'EST PAS MORT ! Oui, j'ai le courage de le dire et je peux vous assurer que beaucoup de personnes n'osent pas le dire en ces temps, par peur de passer pour des marginaux infréquentables. Notre dossier de 10 pages sur l'ECTS de Londres vous confirmera que je n'ai pas tort, que l'Amiga est encore présent sur la scène des jeux vidéo. Vous en connaissez beaucoup, vous, des ordinateurs qui ont fait parler d'eux après que leur production se soit arrêtée pendant plus d'un an ? Eh bien, c'est bien là le signe que l'Amiga résiste à la tempête en attendant des jours plus cléments. Toujours à l'occasion de l'ECTS, nous avons rencontré à nouveau David Pleasance, Directeur comme tout le monde le sait de Commodore UK, qui nous a affirmé que le rachat définitif de Commodore International allait intervenir avant la fin avril. Il est d'ailleurs conscient de l'urgence de cet évènement mais il considère que le temps a joué en sa faveur... Rendez-vous donc en pages 6 & 7 pour plus de précisions.
Notre cover-disk poisson d'avril a fait quelques grincheux, le mois dernier ! Sachez que nous devions effectivement vous proposer le jeu complet de DOODLE BUG, mais Core Design nous a fait faut bond au dernier moment, c'était donc LEUR poisson d'Avril. Pour vous faire retrouver la «bonne, bonne, bonne humeur ce matin», nous vous proposerons, le mois prochain, un jeu de plates-formes version commerciale, jamais distribué en France... Dans le même ordre d'information, retenez bien ce numéro : le 17 ! C'est celui de l'édition d'Amiga-Concept dans laquelle vous aurez droit à une disquette scotchée au magazine, et non pas en coupon réponse (ben oui, faut bien qu'on prenne quelques vacances en été !). Ce ne sera d'ailleurs pas n'importe quelle disquette puisqu'il s'agira de la version complète de M... Non, il est trop tôt pour l'annoncer mais je peux vous assurer que vous en aurez pour votre argent. Allez, trève de mystère, Amiga-Concept, lui, n'en est pas un mais bel et bien une réalité qui se lit sans fin, ou presque... Enfin, si vous voulez que vos magazines spécialisés Amiga restent effectivement palpables, il vous faut les supporter jusqu'à la reprise. Je ne vous demande pas de continuer à nous acheter personnellement, mais arrêtez de croire que c'est en achetant des magazines généralistes, dans lesquels vous ne trouverez que quelques pages dédiées à votre passion, que vous allez aider le monde de l'Amiga : ces gens là ne vous viendront pas en aide, ou du moins, pas en compagnie de votre Amiga. Lorsqu'un magazine comme AMIGA-REVUE prend la décision de rester en «stand by», c'est à dire qu'il a décidé de cesser son activité en attendant une amélioration des évènements, ce n'est pas une bonne nouvelle pour qui que ce soit. Et même si cette revue peut être considérée comme «concurrente de la nôtre», elle n'en reste pas moins une amie et un maillon de la chaine. Gardez bien à l'esprit que, depuis que Commodore France a fermé ses portes, les revues Amiga françaises sont les seules garantes de la survie de l'Amiga en France. Aussi, nous avons autant besoin de vous, que vous de nous, dans cette aventure qui, je l'espère, ramènera l'Amiga à une place plus honorifique... En tout cas, tout porte à croire que les choses sont amenées à évoluer dans ce sens.

Imré Antal
rédac' chef

EDITO



Amiga Concept
47-49 Bld Jean Jaurès
78800 HOUILLES

Amiga Concept est édité par **DELTA PUBLISHING GROUP. SARL** au capital de **110 000 Frs. RCS** Versailles **B393 290 218. Siège d'activité :** 47-49 Bld Jean Jaurès 78800 HOUILLES

TEL : 30 86 50 90 (Rédacteur en chef)
30 86 50 91 (Abonnement)
30 86 50 99 (Disquettes, boutique)
FAX : 39 15 72 56
Abonnements : 30 86 50 91
Direction A.C. : 30 86 50 97
FAX DIRECTION : 39 15 11 57

Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 MONTESSON
Gérant : Jérôme Quêtard

Associés : Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Quêtard, Yann Samama, Michèle Tronel, FrançoisPerret.

Directeur de publication : Jérôme Quêtard (30 86 50 96)

Service comptabilité : Lydia Gouello (30 86 50 97)

Responsable publicité : Gérard Terbarseghien (30 86 50 95)

Toute la différence entre les bons joueurs... et les autres. Avec ce guide, tu vas dorénavant pouvoir choisir ton camp camarade !

LA DISQUETTE GRATUITE

(offre valable jusqu'au 2 Juin 1995, photocopie non acceptée)

Si je veux commander la disquette d'Amiga-Concept ? Bien sûr que OUI ! (j'vais pas m'en priver). C'est cool, j'ai rien à payer, puisque la disquette est GRATUITE, j'vais la recevoir sous quelques jours chez moi et en plus je peux choisir celle qui me ferait le plus plaisir ; d'ailleurs, je choisi la démo jouable :

☐ OUI ! Je veux par la même occasion recevoir la deuxième disquette de couv. Je joins donc un chèque de 20 Frs à l'ordre d'AMIGA CONCEPT.

☐ **N°15 : Death Mask + Master Blaster + Slide show érotique**

OU

☐ **n°15 bis : BRUTAL**

Mes coordonnées : (1) Nom & Prénom **(2)** Adresse **(3)** Code Postal et Ville

Coupon à renvoyer à :
AMIGA CONCEPT
DISK 14
47-49, Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

1 ______________________

2 ______________________

3 ______________________

LA COLONNE DE L'EDITEUR

Les nouvelles que nous avons pu avoir sur l'avenir de l'Amiga lors de l'ECTS à Londres sont plutôt rassurantes. Outre le fait que David Pleasance, PDG de Commodore UK, se place toujours pour lui en tête de liste pour le rachat de la firme, une très grande majorité des éditeurs de jeux nous ont affirmé que si l'Amiga était racheté, ils redévelopperaient de nouveaux produits pour cette machine. Et autant vous dire que cette information est importante, car si la fabrication de l'Amiga reprend, le soutien des éditeurs sera primordial, sous peine d'échec retentissant. En tous les cas, le point sur lequel nous sommes tous d'accord, David Pleasance en tête : si la production d'Amiga ne redémarre pas pour la fin d'année avec les fêtes de Noël, il en est fini de l'Amiga et il rejoindra le triste sort du Falcon et du ST. D'ici là, gardons espoir et souhaitons longue vie à l'Amiga.

Le Directeur de Publication
Jérôme QUETARD

Assistante de publicité : Anna Dos-Santos (30 86 50 94)

Service juridique : Michèle Tronel

Illustrations : MANTRI et BETKA Mickael

Chef Maquettiste : François Perret (30 86 50 93)

Maquettiste : David Brismontier

Correctrice : Isabelle Kapamadjian

Rédacteur en chef : Imré Antal (30 86 50 90)

Rédactrice en chef adjointe : Isabelle Hug (30 86 50 91)

Assitant de rédaction : Fabien Dupressoir

Rédacteurs : Séverine Ducly, Damien Bancal, Stéphane Gabillot, Sébastien Mézière, Frédéric Rousseau, Daniel Caux, Fabien Dupressoir, Christian Lopes, Didier Goulet, Stephane LUVAN, Denis BERNARD

Photographe : Mike BENTABERRY

Flashage : SIDER PLAISANCE SYSTEM

Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie

N°ISSN : 1251-7828

Distribué par NMPP



LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT



ACDisk 15

DEATH MASK (tous les Amiga, 1 Mo RAM mini)
Démo jouable (ALTERNATIVE SOFTWARE)

ATTENTION, cette démo est compactée en DMS, c'est à dire qu'il faudra prévoir une disquette vierge pour son installation. En effet, on a voulu vous mettre l'équivalent de deux disquettes sur une seule ! Insérez la disquette AC-15 (QUE VOUS AUREZ PROTEGEE EN ECRITURE AU PREALABLE). Quand vous cliquerez sur l'icône DEATH-MASK, une fenêtre «SYSTEM REQUEST» apparaîtra au bout d'une vingtaine de secondes, vous demandant d'insérer le volume AC-15 : insérez alors la disquette vierge, taper sur la touche ENTREE et cliquez sur «CANCEL» avec le bouton gauche de la souris ; à la fin de l'installation il ne vous restera plus qu'à relancer la machine avec cette disquette créée. Il s'agit de la démo de DEATHMASK (testé dans le N∞14 sur CD32) où l'on peut jouer à deux sur un niveau complet. L'écran est divisé en deux et les déplacements s'effectuent au joystick. Un seul but animera votre esprit hargneux : l'héradication définitive de votre adversaire. Mais il est tout de même possible qu'une cohabitation subsiste le temps de détruire les monstres qui peuplent ce niveau. Grâce à cette démo, il vous sera possible de juger de la qualité du jeu par vous-même. On notera un net ralentissement de l'animation sur AMIGA 500, mais cela reste tout à fait jouable.

LES TOUCHES :

ALT gauche ou droit : Carte joueur 1 ou 2
F1/F2 = Quick turn off joueur 1/2 (déplacement sans animation)
F3/F4 = Quick turn on joueur 1/2 (déplacement avec animation)
F5 = Arrêt des bruitages
F6 = Activation des bruitages
F9/F10 = ON/OFF mode NTSC 60 HZ (élargissement de l'écran de jeu)
P = Pause

MASTER BLASTER (tous les Amiga)
Freeware (ALPHA BROTHERS)

Ce jeu reprenant le principe de DYNA BLASTER, permet à 2, 3, 4 ou 5 joueurs de jouer simultanément (décupleur de joysticks via port parallèle) ; leur seul but est de détruire, à l'aide de bombes, les murs les séparants afin de pouvoir se détruire mutuellement (violent, le jeu). Contrairement à son homologue DYNA BLASTER, on ne peut pas jouer seul à MASTER BLASTER, mais ce dernier offre davantage d'options : bombes à retardement, passe muraille, invincibilité... Ces bonus peuvent être récoltés en cours de partie (lorsque vous détruisez les murs) ou bien achetés dans une boutique en fin d'inter-niveaux, à l'aide de pièces acquises. Ce jeu très prenant, bénéficie de graphismes mignons et d'une bande son qui va en s'accélérant au fil du jeu. Alors si vous avez quatre copains qui ne savent pas quoi faire un soir, invitez-les, cela leur évitera de s'abîmer le foie avec de la bière frelatée.

Problèmes de commandes, de disquettes défectueuses, des infos sur les produits.. ? Appelez-les au 30-86-50-99 !



Voilà, Franck et François, les deux compères qui font en sorte que vos disquettes arrivent chez vous en un minimum de temps ; à peine votre coupon reçu le matin que la disquette est expédiée dans le début de l'après midi. Entre 250 et 500 coupons sont ainsi traités chaque jour, pour que vous ayez le moins de temps à attendre pour savourer vos disquettes. Aussi, ils vous donneront, chaque mois, dix conseils à suivre pour que vous profitiez davantage de la qualité de leur prestation.

LES DIX COMMANDEMENTS

1- Ne nous appelez qu'en cas de problème d'utilisation. Si votre disquette a un problème, renvoyez-nous la directement.
2- Chers abonnés, nous savons que vous avez jadis souffert !!
Nous sommes dorénavant là pour vous proposer le mag plus tôt que vous ne l'avez jamais encore reçu.
3- Veuillez écrire lisiblement vos noms, prénoms et adresse : sans ces précautions, vos commandes en pâtissent et nous aussi.
4- N'utilisez plus les anciens bons de commande de jeux (SWOS, par exemple) qui sont erronés. Soyez à l'affiche, utilisez ceux des nouveaux numéros.
5- Lisez bien la notice du magazine avant de commander vos disquettes préférées. Vous risqueriez de tomber de très... haut !!!
6- Contactez nous avant de commander vos jeux, l'attente, c'est insupportable ; alors, renseignez-vous auparavant sur les stocks.
7- Ayez pitié de deux pauvres esclaves à votre service pour les jeux et disquettes, nous faisons le maximum pour vous donner satisfaction.
8- Vérifiez bien vos jeux avant de nous les renvoyer. Parfois, ils fonctionnent très bien.
9- Ne vous faites aucun souci pour l'Amiga, c'est le meilleur des ordinateurs. Et les meilleurs, c'est bien connu, ne meurent jamais.
10- Continuez à nous rester fidèles. Vous aimez votre revue préférée et elle vous aime également.

Rendez-vous le mois prochain pour les dix prochains commandements. Toute ressemblance avec des lecteurs assidus serait purement intentionnelle.

Franck et François, des Services Généraux.
((16-1) 30-86-50-99,
du lundi au vendredi, de 9h à 13h et de 14h à 18h)

LES OPTIONS :

SHOP ON/OFF = Active (ON) ou désactive (OFF) l'accès à la boutique en fin de tableau
SHIRNKING ON/OFF = A la fin du temps limite, soit les joueurs meurent immédiatement (OFF), soit ils voient arriver la mort (ON). Sic !
FAST IGNITION ON/OFF = La bombe explose rapidement (ON) ou bien il est possible d'en déposer deux (OFF) si l'on est rapide
NORMAL LEVEL = Permet de choisir le type du tableau
START MONEY = Argent de base
GAMBLING ON/OFF = Activation ou désactivation de la loterie

LES BONUS :

PIECE = Le flouze
BOMBE SOURIANTE = Bombe supplémentaire
FLAMME = Grosse explosion
CHAUSSURE = gain de vitesse
HORLOGE = bombe à retardement
TELECOMMANDE = Déplacement de la bombe à travers le terrain
SUPERMAN = Permet de casser les briques
FANTOME = Passe muraille
YING-YANG = Protection
STOP = Stop
CRANE = Surprise...

Vous trouverez aussi sur cette disquette des images à caractère.. Comment dire ?... Erotique ! Oui, c'est bien ça, mais encore ? Euh... Pornographique ?!... Non, sans blague ? Alors c'est bien-sûr réservé à un public averti et majeur !

AC Disk 15bis

BRUTAL Paws of fury (tous les Amiga)
Démo jouable (GAMETEK)

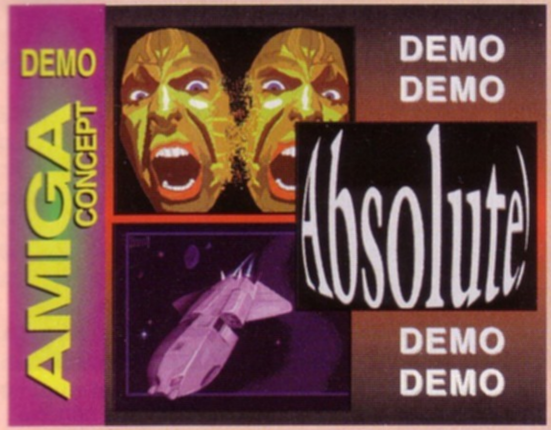
Oui, vous ne rêvez pas ! Il s'agit bien de la démo de BRUTAL, le fameux beat'em-up où vos combattants sont des animaux. Dans cette démo, vous pourrez jouer seul ou à deux, avec Kendo le coyote et Rhai le rat qui disposent tous deux d'un panel de coups importants plus ou moins difficiles à effectuer, mais avec un peu d'entraînement vous serez fin prêt à affronter les autres adversaires lors de la sortie de la version définitive. Remarquez, au passage, le travail effectué sur l'animation de nos deux protagonistes... Des heures de baston en perspective.



CE QUE VOUS MANQUEZ SI VOUS N'ETES PAS ABONNES A LA FORMULE 1 D'AC (p.59)

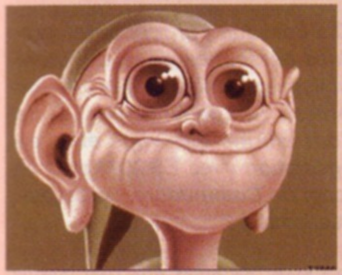
Ce que le temps passe vite ! Voilà que je vous présente déjà les disquettes que vous aurez le plaisir (enfin je l'espère) de recevoir avec votre Amiga Concept du mois de Juin...

DISQUETTE 16 - 2 (DEMOS)



Ce sont les possesseurs d'Amiga 500 qui vont être contents, pour une fois, puisque 4 démos sur les 5 proposées fonctionnent sur celui-ci ; alors profitez-en, ça ne va peut être pas durer, vu que tout ce qui sort en ce moment ne tourne que sur Amiga 1200...

Pour commencer, voici SPACE TOUR du groupe français DRIFTERS (bien connu de la région de Nancy, hein Clary ?), il s'agit en fait d'un mini slide show composé de graphs de Harry sur le thème de l'espace, de bonne qualité, ceux-ci ne devraient pas vous décevoir. J'en profite pour remercier Alex (j'me rappelle plus de ton pseudo !) et Clary du groupe Drifters pour leur précieuse collaboration dans la réalisation de ces disquettes.



BANAL PROJECTS, vous vous souvenez ? Je vous avais déjà proposé l'une de leurs réalisations sur la disquette Démos du numéro 11 d'Amiga Concept ; eh bien voici leur dernière prod présentée à la Primavera'95 (deuxième du nom) : après la traditionnelle 3D mappée (ça en devient presque lassant, maintenant que tout le monde sait faire de la 3D mappée sur Amiga, même Team 17, il va falloir trouver autre chose : je crois qu'une main virtuelle qui sort de l'écran comme dans Freddy...), vous aurez droit à un scroll sur un fond assez novateur (un mélange de fractales et copper !).

Toujours de la Primavera'95, la démo de THE LAST POETS SOCIETY reprend le style des toutes premières intros sur A500 : logo qui saute avec la musique, scroll texte... Cette intro en rendra plus d'un nostalgique, mais ne vous fiez pas aux apparences, la musique est chouette et en cherchant bien, vous aurez des surprises...

Uniquement pour les possesseurs d'Amiga 500 (pour une fois que ce n'est pas le contraire !), la démo SLEDJE HAMMER du groupe Absolute et l'introduction de leur fanzine sur disquette du même nom, une ambiance très speed sur un fond de musique techno (avec des voix digitalisées), de nombreux effets sont présents comme des logos vectoriels sur fond de fractales, le final est plus classique avec des cubes 3D sur un tempo plutôt Rap.

Et enfin la démo du groupe DAMONES, après un superbe graph d'introduction, un texte vous informera de la création de ce groupe ainsi que de sa recherche de nouveaux membres ; si vous êtes intéressés, l'adresse est présente à la fin de la démo.

Je dois vous avouer qu'il devient de plus en plus difficile de trouver des productions pour Amiga 500, c'est pourquoi je fais appel à vous, amis demomakers, pour nous faire parvenir les démos et intros qui tournent sur cette machine, merci d'avance les gars...

DISQUETTE 16 - 3 (UTILITAIRES)



Dans une précédente disquette, je vous proposais X-BEAT PRO, cette boîte à rythmes était déjà une petite merveille grâce à son interface graphique très ergonomique, et bien cette fois-ci je vous ai dégoté SONIC DRUM 2.0, qui est aussi une boîte à rythmes mais là, c'est quasiment du commercial...

Tout d'abord, au point de vue des instruments proposés, du classique tambour jusqu'au scratch du rappeur en passant par le claquement de mains, tout y est. Ensuite, l'utilisation est enfantine, tout vous est accessible par un simple clic de souris. De plus, en vous procurant la version enregistrée auprès de l'auteur, vous aurez accès à la sauvegarde de modules pour pouvoir utiliser vos productions dans vos démos (la version proposée sur la disquette ne permet que la sauvegarde en «SONGS FILES»).



«READ / WRITE ERROR...», qui n'a jamais été confronté à cette phrase ?

Dans ce cas de figure, plusieurs solutions vous sont offertes : la première, changer de disquette, mais dans ce cas toutes les données précédemment enregistrées sont perdues... Deuxième solution, tout refaire, mais là, bonjour les nuits blanches... Troisièmement, utiliser un réparateur de disquettes, et c'est là qu'intervient DISK SALV.

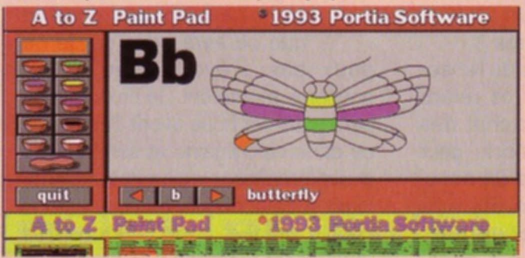
DISK SALV, contrairement aux premiers gadgets comme DISK REPAIR ou SALVAGE TOOLKIT, vous permet de récupérer quasiment 99 % des données perdues sur une disquette endommagée (voir 100 % si l'opération est faite à temps). Plusieurs options vous sont proposées : UNDELETE, VALIDATE, REPAIR, UNFORMAT... mais la plus efficace reste à mon avis SALVAGE qui vous permet de copier une disquette endommagée sur une autre qui ne l'est pas.

Et pour finir, voici A to Z PAINT PAD ; je ne vais pas vous faire le descriptif complet de ce logiciel de coloriage puisque le test à déjà été fait dans la rubrique DP de ce numéro, juste vous rappeler que 26 dessins d'animaux sont présents sur la disquette et que votre mission, si vous l'acceptez, est de les remplir de plein de zolies couleurs...

Au mois prochain,

Christian

Hé, hop là ! Attends un peu, je profite de ces dernières lignes pour souhaiter un happy birthday à RAF du groupe SYSTEM 2, alors, heureux ???



Entretien avec David

LE DENOUEMENT APPROCHE

Londres, Hilton Hotel, le 27 mars 95.

Imré d'AC : Depuis notre dernier entretien, au cours du précédent ECTS en septembre 94, les choses semblent ne plus avoir évolué en ce qui concerne le rachat des licences Amiga. Pourriez vous nous faire un récapitulatif de ce qui s'est passé depuis ces derniers mois.

David Pleasance : La procédure de vente de Commodore a pris beaucoup plus de temps que l'on ne le prévoyait parce que Commodore était structuré comme une entreprise de taille mondiale ; une structure très efficiente en ce qui concerne les taxes mais commercialement parlant vraiment peu efficace. Il a été très difficile de déterminer quelles copyright dépendaient de chaque branche et des sous sociétés de Commodore. Lorsque vous avez 42 subsidiaires et un certain nombre de



compagnies, il devient très difficile de déterminer ce qui était effectivement vendable et ce qui ne pouvait l'être. Par exemple, comme cela a été déjà annoncé, la marque détenue officiellement par Commodore Allemagne, aujourd'hui disparu, pose le problème de savoir si elle est à présent détenue par Commodore International. C'est un exemple parmi tant d'autres ! La structure très complexe de l'entreprise a été la raison de ce retard dans la procédure de rachat des licences. Tout ceci a été résolu, pour la plupart des cas, il y a un mois. Depuis, le liquidateur a été à la recherche d'un des acquéreurs potentiels qui soit disposé à signer un accord : le contrat a été signé il y a dix jours avec la société allemande ESCOM. Cela signifie que c'est le point de départ de la décision juridique permettant la revente de l'entreprise, qui doit avoir lieu en ce qui concerne les différentes structures de Commodore. Je crois que cela aura lieu dans 3 semaines. Alors, celui qui fera la plus grosse offre, repartira avec les structures de Commodore.

«Lorsque quelqu'un achète un Amiga, ce n'est pas simplement une machine pour eux, c'est un mode de vie»

AC : Etes vous en contact avec ESCOM ?

DP : Non ! ESCOM a signé seul et a donné son accord pour payer une certaine somme mais l'affaire doit faire l'objet de surenchères et c'est donc ESCOM qui a fixé l'offre de base. C'est celui qui offrira le plus qui l'emportera. Cette signature de contrat avec ESCOM ne signifie donc rien sauf que c'est le début du processus de rachat. Dans trois semaines, nous serons dans une cour avec nos investisseurs et nous serons en compétition pour racheter l'affaire.

«La structure très complexe de l'entreprise a été la raison de ce retard dans la procédure de rachat des licences»

AC : Le problème c'est que les gens commencent à désespérer et à ne plus y croire. Il y a six mois, vous annonciez déjà que vous étiez sur le point de racheter Commodore alors que nous sommes déjà en Avril et que rien n'a vraiment changé. Quelles sont maintenant vos convictions ?

DP : Je suis absolument certain que quelqu'un rachètera l'ensemble des structures de Commodore Int. avant la fin du mois d'Avril, mais je ne peux pas certifier que ce sera nous car je ne peux pas prévoir jusqu'où les enchères monteront. Je crois que ce sera nous car nous avons l'expérience dans ce domaine et sommes les seuls à maîtriser vraiment la technologie. A partir du jour où nous aurons conclu l'affaire, nous pourrons très rapidement redémarrer la production


les trois pilliers de Commodore UK : à droite, John Smith, le directeur des ventes

et relancer les ventes. Tout le monde aurait voulu que les choses aillent plus rapidement, cela n'a pas été possible en raison de la structure complexe de Commodore International. Pour parler franchement, le temps a joué en notre faveur car le coût des structures a beaucoup baissé par rapport au mois de septembre dernier lorsque nous voulions racheter les droits ; nous aurions dû payer beaucoup plus que ce qui nous sera demandé maintenant. Je garantis que ce sera racheté et j'espère que ce sera par nous, c'est ma conviction.

AC : Dans l'éventualité où ce ne serait pas vous, que serez vous alors en mesure de faire ?

DP : Nous serons alors à la recherche d'un emploi.

AC : Vous ne chercherez pas à signer un accord avec ESCOM ?

DP : Je m'attends à ce que la plupart de mes employés se voient offrir une place au service d'ESCOM. Je ne peux toutefois pas le garantir.

AC : Avez vous des contacts avec ESCOM ?

DP : Non ! Nous sommes en compétition : celui qui remportera Commodore Int., bénéficiera du savoir faire de la branche anglaise. Cela dépendra aussi des négociations, ils voudront peut-être que nous travaillions pour eux, cela doit être négocié. En ce qui concerne mon collègue ou moi, j'en suis moins sûr et je ne suis pas certain de le vouloir d'ailleurs...

AC : Lorsque j'ai rencontré certaines personnes de chez Future Publishing (Amiga Power, Amiga Format, Amiga Shopper...), ils m'ont affirmé que vous étiez en négociation avec ESCOM pour le rachat de Commodore. Qu'en est-il réellement ?

DP : Non, ce n'est pas vrai. Nous avons essayé de leur parler mais ils ont ignoré nos tentatives. Nous leur avons dit «parlons !» mais, eux, ils ne voulaient pas.

AC : Si vous obtenez les droits, quand pensez vous pouvoir redémarrer la production ?

DP : L'Amiga sera à nouveau disponible à la vente à la fin du mois d'août, voir début septembre.



Pleasance de C= UK :



AC : En septembre ?

DP : Oui, nous commencerons la production aussitôt les droits rachetés mais il faut 14 semaines d'attente pour recevoir certains composants. Personne ne serait en mesure de le faire plus rapidement que nous car nous avons tous les contacts.

AC : Et vous pensez pouvoir produire suffisamment pour contenter toute la demande ?

DP : Oui ! Produire assez, ce n'est pas un problème mais dans le passé nous avons fait l'erreur de trop produire. Si nous rachetons l'Amiga, contrairement aux autres postulants, nous n'auront pas de pression quant au volume à produire, puis à vendre : Amiga International récoltera le volume des demandes d'Amiga effectuées auprès des distributeurs et produira en conséquence. Ainsi, nous ferons en sorte de contenter en constance 95 % de la demande, selon les mois, les volumes varieront. Dans les premiers mois, les prix du 1200 et du 4000 vont peut-être augmenter car tous les composants sont plus chers. Ce n'est qu'au bout de trois ou quatre mois que les prix pourront baisser.

«Je suis absolument certain que quelqu'un rachètera l'ensemble des structures de Commodore Int. avant la fin du mois d'Avril, mais je ne peux pas certifier que ce sera nous»

AC : Est-ce que vous aurez encore une équipe de recherche susceptible de lancer de nouvelles machines ?

DP : Il n'y a plus aucun ingénieur dans le centre de recherche et de développement. Ils ont tous été congédiés par le liquidateur, il y a quelques temps, en octobre 94. Beaucoup d'entre eux m'ont certifié qu'ils reviendraient dès que la nouvelle entreprise, Amiga International, serait mise en place. Une fois que nous aurons conclu le rachat, nous allons reconstruire un centre de développement et de recherche.

AC : Certaines rumeurs ont fait état de la technologie RISC que vous auriez commencé à étudier... Est-ce le reflet de la réalité ?

DP : Non. Nous souhaitons utiliser prochainement la technologie RISC mais nous ne l'avons pas encore développée. A quoi bon dépenser de l'argent alors que nous n'avons pas encore l'affaire pour la soutenir et la mettre en oeuvre.

AC : Etes vous toujours à la recherche de solutions pour distribuer l'Amiga hors Angleterre, c'est à dire en France, en Allemagne, en Italie...

DP : Bien sûr ! Nous avons eu énormément de rendez-vous avec des représentants de sociétés, de part le monde entier, durant le CEBIT et ici, à l'ECTS. Le problème n'est pas qu'il n'y ait pas suffisamment d'intéressés pour la distribution mais, au contraire, il y en a trop qui se proposent. Dans la plupart des pays, il y aura nécessairement plus d'un seul distributeur officiel pour les raisons que je vous avais déjà exposées, il y a six mois.

«Si nous avions pensé qu'il était trop tard, nous n'aurions pas été intéressé par ce rachat»

AC : Ne croyez vous pas qu'il soit trop tard pour relancer l'Amiga ?

DP : Non, absolument pas ! Si nous avions pensé qu'il était trop tard, nous n'aurions pas été intéressés par ce rachat. Il y a énormément de demandes d'Amiga, de par le monde entier ; les distributeurs ne cessent de nous en demander... Nous espérons recommercialiser des Amiga en septembre et nous comptons sur la période de Noël prochain pour relancer toutes les ventes. Ainsi, d'ici deux ou trois ans, Commodore sera une entreprise prédominante sur le marché de la micro, c'est notre engagement. Si les machines ne sont pas lancées sur le marché avant la fin de l'année, il en sera fini de l'Amiga.



AC : Certains prennent en exemple l'histoire d'Atari qui n'a jamais refait surface... L'Amiga n'est-il pas condamné à subir le même sort ?

DP : Mais l'Atari n'a jamais eu des utilisateurs aussi loyaux et passionnés que ceux de l'Amiga ! Lorsque quelqu'un achète un Amiga, ce n'est pas simplement une machine pour eux, c'est un mode de vie. Le fait que nous ayons un parc établi de 5,5 millions d'Amiga à travers l'Europe et que les utilisateurs achètent, chaque mois, plus de 600.000 magazines en Angleterre, et des centaines de milliers de part l'Europe... Cela dénote bien la passion des utilisateurs pour l'Amiga, alors qu'Atari n'a jamais connu cela.

Propos recueillis par Imré ANTAL



C'est l'histoire d'un mec, Imré, qui vient sérer la main d'un autre mec, David

QUI EST DAVID PLEASANCE, COMMENT EST-IL DEVENU CE QU'IL EST AUJOURD'HUI : L'INCARNATION DU RENOUVEAU DE L'AMIGA.

David Pleasance a été consultant financier pour des magasins en Angleterre, pendant trois ans. Il est ensuite parti en Australie et a travaillé pour une grande entreprise qui s'occupait du lancement de la carte bancaire, avant même que la MASTER CARD n'y soit apparue. Ensuite, David Pleasance a décidé de travailler pour du tangible, du palpable ; il a travaillé pour trois sociétés différentes d'Australie : il s'occupait du marketing et de la vente de produits consommables, ce qui a fait qu'il a commencé à avoir beaucoup de contacts avec des entreprises dans les branches de la Hifi et de l'électronique. C'est ainsi qu'il a pris conscience de l'importance qu'allait jouer le secteur de l'électronique. En 1983, il a quitté l'Australie et voyagé à travers le monde pendant deux mois à la recherche d'une technologie qui allait révolutionner le secteur de l'électronique ; en août 1983, il est revenu en Angleterre pour travailler au service de Commodore, en tant que directeur du développement. Le succès du C64, lancé trois mois avant son arrivée, a été tel qu'on lui a demandé de prendre en charge la direction de la comptabilité, puis celle des ventes en 1988. En 1990, il est devenu directeur de Commodore Electronics basé en Suisse. De là, il contrôlait 37 pays où Commodore n'avait pas de succursale. En 1992, il est promu au poste de vice président de Commodore Etats Unis, et il l'est resté pendant près d'un an. Enfin, en avril 1993, David Pleasance devient le directeur de Commodore UK... La suite, vous la connaissez : il se bat depuis plus d'un an pour sauver l'Amiga...

en VRAC

CONCOURS DE DESSINS MAI 1995



Je sais, je sais, pas de concours de dessins le mois dernier, mille excuses, de toute façon, vu ce qu'on a reçu, vous n'avez vraiment pas de quoi être fiers ! Mais alors quoi ? Vous dormez ? Allez, au boulot, je veux des superbes graphs en haute résolution entrelacée et le tout en 256 couleurs... Enfin, peut être pas tout ça mais faites tout de même des efforts ! C'est vrai quoi, vous en connaissez beaucoup vous des mags qui offrent un jeu au gagnant ? Alors, pour le mois prochain, je veux une cargaison de disquettes, le thème du mois sera... les fleurs ! Ben oui quoi ? Il faut bien fêter le printemps !









Le thème du mois d'Avril était «LES POISSONS», quant à celui du mois de mai, «LE RENOUVEAU DE L'AMIGA», je n'ai rien reçu, rien, absolument rien ! C'est pourquoi j'ai sélectionné les graphs de Nicolas, très branché BD Américaine...

Le gagnant sur le thème des poissons est donc Pascal BEECKMANS pour son graph en 3D, une superbe réalisation en 640 x 512 en 256 couleurs. Les textures sont bien choisies, surtout celle du poisson et l'idée du bonhomme piqué sur le poisson est excellente ! Il mérite donc bien cette première place et gagne un jeu de son choix (téléphone à la rédaction pour nous le préciser : 30.86.50.91 aux heures syndicales ! Sinon, tu vas te faire allumer par Isabelle...).

Un petit coup de coeur aussi pour Natacha LIZER et son graph BUBBA, certains me diront que le graph manque de finesse mais il faut dire aussi que Natacha n'a que 14 ans ! O.K. pour un dessin en 64 couleurs (320 x 256), ça pourrait être beaucoup mieux, mais enfin...

Et pour finir, comme je vous le disais en introduction, les graphs de Nicolas PAUL, réalisés avec DELUXE PAINT 4 AGA, d'assez bonne qualité.

CORRUPTION

Au moment où nous écrivons ces lignes rien n'est sûr, mais....Le marsouin Daniel C., collaborateur de notre journal, servant au titre d'appelé du contingent dans un régiment de la banlieue parisienne bien connu, dont nous tairons le nom, aurait tenté de s'adonner à la corruption de son sergent-chef (amigaïste et PCiste confirmé) en lui offrant gratuitement la saine lecture de ses articles dans le susdit magazine Amiga Concept. Note de la rédaction : Daniel arrête de t'adonner à la corruption, tu ne rentreras que dans 212 jours et pas avant.... Et même peut-être un peu plus tard (il est pas au courant ton sergent-chef que tu remplis jamais ton sac de 20 kg quand tu vas en promenade prolongée ??!).

Mise à jour A.D.F.I. (1)

Si vous avez la chance d'avoir acquis auprès de la société d'édition A.D.F.I. un fax/modems/minitel USRobotics V34 à 28800 bauds, cette dernière vous propose une mise à jour gratuite de ses ROM. De plus, depuis le 10 mars 1995, les modems USRobotics 14400 V32/V32 bis, agréés, sont disponibles au prix de 1390 frs au lieu de 1590 frs, soit une baisse de 200 frs. Youpi ! C'est la fête ! Oui, vous ne rêvez pas, A.D.F.I l'a fait pour vous... TEL : 73 93 77 31. (de 10 heures à 17 heures).

IMAGINORD 95

IMAGINA vous connaissez tous ? Non ! Honte à vous. Alors si vous habitez dans la région de Béthune faites un détour jusqu'à IMAGINORD 95. En effet, c'est là bas que se tiendra le premier salon régional des jeux vidéo et de l'image de synthèse (premier pour la taille mais pas pour l'édition...) ; plus ludique que son grand frère, vous pourrez y voir des démonstrations de morphing, d'univers virtuels ainsi que d'autres procédés visuels qui vous feront baver de plaisir. Vous pourrez aussi y découvrir de nouvelles consoles, telles que la 32X (Aie!), la 3DO (Aie ! Aie !) et bien d'autres encore. Je sais, les deux consoles que je viens de citer ne sont pas si récentes ; mais je suis sûr que la plupart d'entre vous n'en n'ont jamais vu. Hélas, AMIGA CONCEPT ne sera pas présent car nous serons en plein bouclage rédactionnel. Cela se tiendra le 13 et 14 mai, à Béthune (salle Olof Palme) et l'entrée est à 20 frs. Pour plus de renseignements : eh bien, non, pas de tél car ils ont oublié de nous les communiquer, dommage !



(L'édition 94)

en VRAC

LE S.E.L.L., ENFIN UN SINDICAT !

Le jeudi 6 avril 1995, dans les salons de l'hôtel Castiglione à Paris, le S.E.L.L. (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) organisait une conférence de presse à laquelle votre magazine préféré s'est rendu. Depuis sa création, en début d'année, ce syndicat, qui compte plus de 22 adhérents comme PSYGNOSIS, SILMARILS ou VIRGIN, a dressé un constat regroupant les données du marché des jeux vidéo que voici :

- Le CD ROM écrase les disquettes ; à court et moyen terme, les jeux ne sortiront plus que sur ce support (actuellement, un jeu micro est distribué à 75 % en version CD ROM contre 25 % en version disquettes).
- Selon Bruno BONNELL (INFOGRAMES ENTERTAINMENT), président du syndicat, la France a un grand retard à rattraper dans ce domaine (150.000 lecteurs de CD ROM) ; en Allemagne le nombre de CD ROM est de 600.000, et 400.000 en l'Angleterre.
- Le pornographique est un gros marché, les CD ROM «X» se vendent comme des petits pains, une véritable industrie s'est créée autour de ce phénomène.
- Les éditeurs comptent se tourner plus vers les grandes surfaces et les hypermarchés qui représentent 15 % des ventes en France.

Voilà pour l'essentiel de ce qui a été dit, néanmoins sachez que vous pouvez contacter le syndicat à partir de la fin Avril dans les locaux du GESTE (Groupement des Editeurs de Services Télématiques), 56 boulevard Mission-Marchand, 92418 COURBEVOIE CEDEX.

TEAM 17 DEMENAGE !

Les Anglais de TEAM 17, bien connus du monde Amiga (ALIEN BREED, SUPERSTARDUST, ATR...) déménagent, vous pouvez maintenant contacter cette sympathique équipe à l'adresse suivante :
TEAM 17 SOFWARE LTD
Longlands House
Wakefiels Road
Ossett
WEST YORKSHIRE WF5 9JS
ANGLETERRE
Leur nouveau numéro de téléphone et numéro de fax sont respectivement : (19 44) 192 426 77 76 et (19 44) 192 426 76 58.

AZur !

AZur est un nouvel éditeur de textes (attention à ne pas confondre avec traitement de textes !). D'après son auteur (Jean Michel FORGEAS), il est «le plus puissant de tous» : blocs multiples et rectangulaires, marques nommées et illimitées, multi-vues, multi-fenêtres et multi-tâches, accès aux 256 clipboards...
AZur n'est pas un domaine public, il s'agit bel et bien d'un logiciel professionnel qui est vendu dans un paquetage commercial.
AZur est disponible auprès de l'auteur contre la somme de 300 Francs, ou sa version de démonstration contre trois timbres à 2,80 Francs.

Jean Michel FORGEAS
BORDEVILLE
16170 ROUILLAC

en VRAC

«C'EST JUSTE UN AWARD...»

Le 26 mars dernier, à Londres, ont été attribués différents Awards 95 des jeux vidéo européens ,(les récompenses...) à l'occasion de l'ECTS. Pour les plus intéressants, retenez que BULLFROG a raflé les Awards du meilleur développement et de la meilleure innovation de l'année. Virgin, quant à lui, s'est vu remettre celui de la meilleure politique marketing et ELECTRONIC ARTS la meilleure société d'édition. Bon ben, c'est pas tout mais j'retourne faire une partie à Sensible...



L'EVENEMENT EST EN ETE...

Ne manquez surtout pas le numéro de juillet/août d'Amiga-Concept : vous en aurez pour votre argent ! S'il ne devait y avoir qu'un seul numéro à garder, ce sera celui-ci (n°17 !!). On vous aura prévenu, ne venez pas pleurer si vous le loupez !

UNE DE PLUS !

La Foire-Expo du C.I.E.V., troisième du nom, se déroulera comme de coutume au mois de mai, le Samedi 27 Mai 1995 pour être exact, et de 11 à 19 heures pour être précis. Rappelons que ce salon avait permis à Imré et Cyril de se perdre l'an dernier dans les corons. Mais cette fois-ci, comme c'est toujours à la salle des fêtes de Vendin-Le-Vieil (Imré, c'est toujours en face de la mairie), à 6 km de Lens (Pas-de-Calais) ils ne se perdront plus, c'est promis !!! Les nordistes et les autres se retrouveront dans une ambiance
chaleureuse avec leurs machines préférées (PC, Mac, mais surtout Amiga).

Contact : He.. Her... Hervé Sonneville, 17 route d'Orléans, 91310 Montlhéry, Tél : (1) 64-49-37-41 où au CIEV, 37 rue Anne Franck, 62880 Vendin-Le-Vieil, Tél : (16) 21-69-67-00 le week-end
E-mail : SONNEVILLE a LURE.U-PSUD.FR

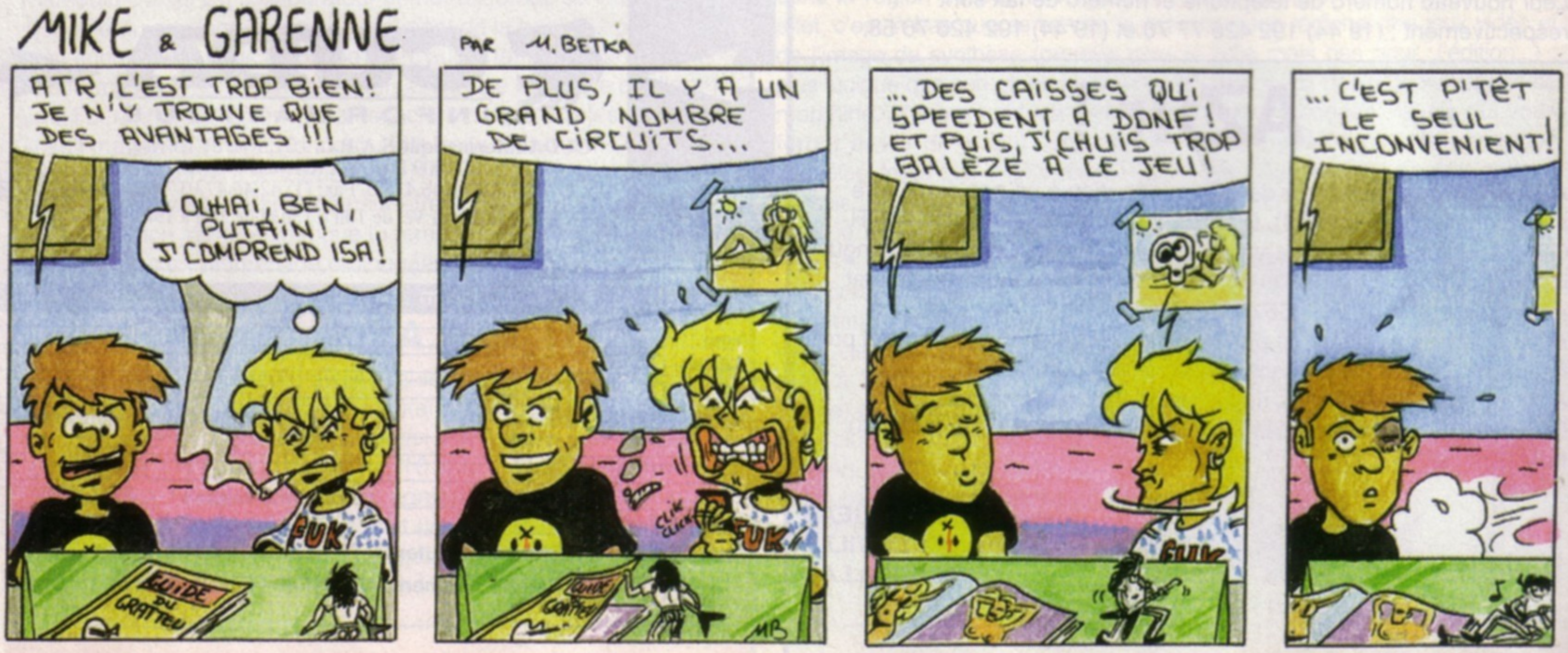
UNE EQUIPE DE 17 OCEAN...

L'équipe 17 (Team 17) s'associe à Ocean, pour le meilleur mais pas pour le pire. Ocean vient en effet de signer un accord avec l'éditeur Outre-Manche pour le développement de prochains jeux : c'est Ocean qui va raquer pour que Team 17 développe des logiciels qui seront commercialisés à l'effigie des deux sociétés.



LE CEBIT 95 EN QUELQUES CHIFFRES

Le Salon CeBIT'95 Hannovre restera dans les annales comme le «Mega-CeBIT». Après le dossier que nous vous avions préparé le mois dernier, nous avons eu confirmation de quelques nouvelles données : plus de 750000 visiteurs (contre 682500 en 1994), dont près de 107000 (105700 l'année dernière) en provenance de l'étranger. 6167 exposants (contre 5850) de 59 pays (52 pays en 1994). Le succès des entreprises exposantes est à la mesure du nombre de visiteurs enregistré. Un «optimisme à l'état pur» a régné dans les Halls tout au long des huit jours d'ouverture du salon. Cette ambiance résulte pour l'essentiel du grand nombre de contacts commerciaux engagés, voire d'accords conclus. Le Salon CeBIT'95 a donné des élans conjoncturels dépassant de loin le cadre de la branche informatique, qui ont permis de stimuler l'ensemble de l'économie. Au niveau des ventes, les attentes des exposants, qu'ils soient allemands ou étrangers, se sont encore accrues par rapport à l'année dernière. Au-delà de la valeur absolue du nombre de visiteurs, le CeBIT'95 a surtout été marqué par une nouvelle amélioration de la «qualité» des visiteurs. Cette affirmation est confirmée dans tous les communiqués des associations et est appuyée par les résultats de l'analyse des visiteurs. En effet, le pouvoir décisionnaire des visiteurs s'est encore une fois nettement accru. 481000 visiteurs ont indiqué jouer dans leur entreprise un rôle allant de consultatif à décisif au niveau des achats, soit 55000 de plus que l'année dernière. Un grand nombre d'entre eux avaient des projets d'investissements concrets en arrivant à Hannovre : 246000 contre 232000 en 1994. L'intérêt s'est porté essentiellement sur l'informatique suivie des logiciels et des services ainsi que des télécommunications. Dans ce contexte, le caractère unique du CeBIT s'est une nouvelle fois confirmé : plus de la moitié des visiteurs (50,1 % contre 46,9) se rend exclusivement au CeBIT et renonce donc à visiter tout autre salon... Que ceux qui n'ont pas tout compris lèvent le doigt !



en VRAC

ALORS COMME CA ON S'EST FAIT AVOIR PAR DES POISSONS D'AVRIL ?

Bon, on va pas vous laisser croire plus longtemps aux sottises qui vous ont été racontées dans le précédent numéro, celui du mois d'Avril bien sûr ! Certains auront donc sans doute remarqué que le dossier de Damien, sur les nouveautés de «New Commodore», n'était qu'un gros gag. Vous ne goûterez sans doute jamais à l'Amiga étanche et encore moins à l'A1200 équipé de sa carte PENTIUM 60, et votre chien ne profitera pas du kit camerounais de la SPA enfin, ne jurons de rien, on ne sait jamais...

LE SUPERGAMES EN CHIFFRE

Le mercredi 12 avril, l'équipe rédactionnelle de votre journal favori était conviée à la conférence de presse organisée par les responsables du SUPERGAMES ; arrivés sur place, nous nous rendîmes compte que cela ressemblait à ces nombreuses soirées dans lesquelles les gens viennent pour déguster des petits fours et se frotter violemment les parties hérogènes sur la lambada. Heureusement, avant notre départ précipité, il nous a été remis la «synthèse des études visiteurs» pour l'édition 94 du salon. Voici ce que ça donne : 57 % venaient pour la 1ère fois, 53 % des visiteurs ont plus de 18 ans, 46 % sont équipés d'au moins un micro ordinateur à leur domicile, 60 % d'une console (le multi-équipement explique ces pourcentages) ; la répartition par ordinateur est dominée par les PC avec 63,6 % , mais l'Amiga est juste derrière avec 13,4 % (ATARI ST : 12,3 %, MAC : 10,7 %), et lors de l'achat de votre micro, vous faites plus confiance au revendeur spécialisé (66,7 %) qu'aux hypers (3,4 %). A part ça, les petits fours étaient bons, mais il n'y avait pas de champagne.

PLUS DE JOYSTICK POUR L'AMIGA.

Certains penseront que c'est un coup dur pour l'Amiga, d'autres diront que c'est une bonne chose pour la presse spécialisée dont nous faisons partie ; le mag Joystick, que l'on ne présente plus, ne parlera plus d'Amiga, c'est décidé ! Parce qu'à présent le magazine sera proposé avec un CD de couv, il a été décidé de supprimer les news et les tests encombrants qui concernaient l'Amiga, ceci par économie. Ils ont trouvé que cela prenait de la place, alors que tout le monde sait bien que ça fait déjà belle lurette qu'ils ne parlent pratiquement plus de la machine. Enfin, si cette nouvelle n'avait pas été bonne, vous pensez bien qu'on n'aurait pas trouvé l'intérêt d'en parler. La conséquence de tout cela, c'est que la presse Amiga spécialisée va compter de nouveaux fidèles qui persistaient à croire que les magazines généralistes pouvaient proposer autant de bonnes choses que nous...



GENERATION ORDI

Les 13 et 14 Mai prochains, aura lieu à la Maison des Jeunes et des Loisirs de Las Cobas (PERPIGNAN) une importante rencontre informatique appelée «GENERATION ORDI». La manifestation débutera le Samedi 13 Mai à 15 heures et durera non-stop jusqu'au Dimanche 14 Mai 19 heures. Le jury, composé de divers spécialistes des arts, des mathématiques, de l'informatique et de «l'utilisation empirique de la micro-informatique» délibérera le Dimanche de 18 à 20 heures afin de déterminer les programmes et créations primés. La manifestation aura pour but de réunir les adeptes de l'informatique de Perpignan et de la région et de vulgariser, auprès du grand public et des enfants, les activités de la micro-informatique par l'intermédiaire de la rencontre, des présentations des professionnels, d'un concours de créations graphiques, d'un concours d'intros et de démos, d'une compétition sur un ou plusieurs jeux... Votre magazine adoré (c'est à dire nous, Amiga Concept, quoi !) s'associera à cette initiative en proposant des abonnements à gagner. GENERATION ORDI, Gerard DOZ - LAS COBAS, Rue des Calanques, 66000 PERPIGNAN, Tél. : (16) 68.50.11.85.

A.D.F.I bis (2)

Pour tous ceux qui ne jurent que par PAGESTREAM, A.D.F.I. vous propose une remise à jour quasi gratuite de la version 3.0 et suivante. Mais il ne s'arrête pas là : il assure un support technique de PAO ainsi que toute intégration dans la chaîne PAO (de la saisie au flashage). Ils sont forts quand même ! Pour plus de renseignements il FAUT leur téléphoner au : 73.93.77.31. Car si vous leur écrivez ils ne répondront pas.

BABYLON V : STAR-TRIQUE !

Brûlez vous les yeux à regarder l'écran de télé ! Toujours pas de fumée, si ça cristallise c'est normal, vous regardez encore Derrick sur France 3. Appuyez plutôt sur le bouton 4 de la télécommande, virez votre famille, mettez les pieds sur le chien, et surtout montez le son ! Depuis maintenant près d'un mois, le temps a été multiplié par 10 et vous vous êtes retrouvé dans la peau de Capitaine Kirk nouvelle vague. Oui, Babylon 5, la série de space-fiction, est en diffusion sur Canal +. Seuls les abonnés pour l'instant peuvent bénéficier de l'effet Toaster + Amiga. Au journal, tout le monde s'est abonné manu-militari pour admirer le travail des maquilleurs (non François, maquilleur pas maquettiste) et des infographistes. Si il n'y avait qu'un feuilleton au monde....





P C - M A C I N T O S H - A M I G A
S N E S - S E G A - 3 D O - C D I

COMPATIBLE PC - COMPATIBLE PC - COMPATIBLE PC



Toutes configurations de PC à des prix vraiment dingue...
386 DX - 486 SX/DX/DX2/DX4 - PENTIUM - PORTABLE

- Carte Sound Blaster Pro 16 : 990 Frs
- Barrette 1 Mo : 290 Frs
- Souris Compatible Microsoft : 99 Frs
- Disque Dur IDE à partir de 499 Frs

PC 486 SX 25 4/120 SVGA
4490 Frs

PC 486 DX 33 4/250 SVGA
5490 Frs

PC 486 DX2 66 4/350 SVGA
6490 Frs

PENTIUM 60 8/500 SVGA
8490 Frs



Moniteur 17'' N/B 1490 Frs

OFFRE SPECIALE N°1
PC 486 DX33 4/250
+ Moniteur SVGA
+ Imprimante Jet d'encre
+ 2 Jeux
= 6490 Frs

OFFRE SPECIALE N°2
PC 486 DX2/66 8/350
+ Moniteur SVGA
+ Carte Sonore
+ 2 jeux
= 7490 Frs
(Lecteur CD-Rom + 800 Frs)

OFFRE SPECIALE N°3
PC 486 DX2/66 8/350
+ Moniteur SVGA
+ Carte Sonore
+ Lecteur CD- Rom
+ Imprimante Jet d'encre
+ 2 jeux CD
= 8990 Frs

DE NOMBREUX PERIPHERIQUES ET LOGICIELS PC SONT AUSSI DISPONIBLES

C O N S O L E S





- MEGADRIVE = 390 Frs
- SNES = 490 Frs
- GAME BOY = 249 Frs
- GAME GEAR = 490 Frs
- 3DO = 2990 Frs
- CD-I = 2990 Frs
- CD32 = 1490 Frs

Nos Consoles sont livrées avec les cables, une manette et un jeu.

Nombreux jeux disponibles, nous contacter.

LES OFFRES DU MOIS
- Opération rachat de votre 3D0 = 2500 Frs nu et plus si jeux
- Console CD32 + 2 Jeux : 1 500 Frs ou CD-I : 3 000 Frs

Joysticks NES :
- Stick Normal : 100 Frs
- Stick Pro : 150 Frs

D I V E R S

- Disque dur : A partir de 390 Frs
- Lecteur externe neuf : 450 Frs
- Lecteur externe d'occasion : 350 Frs
- Joystick Navigator / Speedking : 130 Frs
- Moniteur Couleur SVGA : 1290 Frs
- Tapis souris : 15 Frs
- Souris Compatible Microsoft : 75 Frs
- Boite de rangement D7 : 35 Frs
- Carte Sound Blaster PRO 16 : 590 Frs
- Carte PC 386 DX 40 : 490 Frs
- Mémoire 72 Broches 1 Mo : 250 Frs

POUR LES COLLECTIONNEURS :
Apple II C + Moniteur +
Cable Péritel Couleur + manuels.
= 1 800 Frs
(Matériel en parfait état de marche)

DISQUETTE VIERGE



- Par 10 : 30 Frs (soit 3 Frs la D7)
- Par 50 : 135 Frs (soit 2,70 Frs la D7)
- Par 100 : 250 Frs (soit 2,50 Frs la D7)



IMPRIMANTE
- Apple Style Writer 2 : 1500 Frs (MAC)
- Apple Style Writer 1 : 1200 Frs (MAC)
- Canon BJ 10 : 900 Frs (Jet d'encre)
- CITIZEN SWIFT 200 : 1990 Frs (matricielle)
- Citizen 120 D : 500 Frs (9 Aiguilles)

LES SERVICES D'AXIOM COMPUTER

- Vous voulez vendre vos jeux ou vos machines, on vous les rachète.
- Vous voulez un matériel bien précis, on le cherche pour vous.
- Vous avez peur de la VPC, pas de problème, on s'engage à n'encaisser le chèque qu'au moment où le matériel vous est livré.
- Vous souhaitez acheter sur place, le magasin est ouvert le mercredi et le samedi de 10 H à 19 H.

- Tous les produits vendus sont testés, vérifiés et garantis.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER.

B O N D E C O M M A N D E

DESIGNATION	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS TOTAL
Rajouter 25 Frs de frais de port pour logiciels, 50 Frs pour les périphériques et 90 Frs pour un ordinateur ou moniteur.		TOTAL	

AC15

Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Axiom Computer mais vos chèques ne seront encaissés qu'une fois le matériel livré.

NOM : ....

Prénom: ....

Adresse : .... N° de téléphone (important) : _ _ _ _

en VRAC

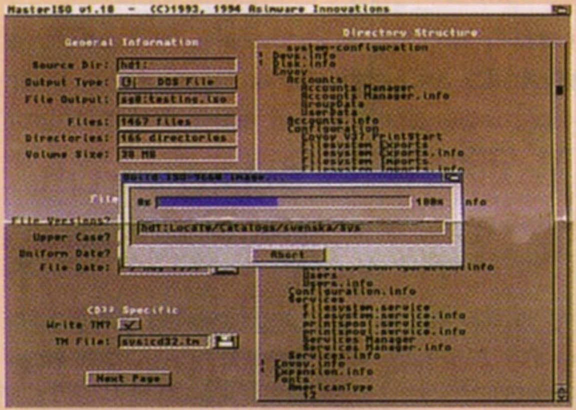
Test 3D Arena

Un nouveau CD d'Almathera qui va réjouir les amateurs d'images de synthèse. La géniale boîte d'Outre-Manche nous propose le CD qui va réunir les possesseurs de Lightwave Amiga & PC. Au programme, 644 Mo d'objets (Real, LW, 3D Studio, Imagine), de textures en 24 bits, d'images en JPEG, d'anims en MPEG. Des utilitaires et anims qui ne saccadent pas pour les cartes graphiques EGS & Retina. Réalisé grâce au concours du célèbre «24-Bit Club» (un groupe écossais d'extrémistes de la 3D qui haïssent les résolutions VGA 256 couleurs et qui possèdent ces seuls mots à leur vocabulaire : OpalVision, Toaster, et DCTV). Ah, applaudissons les petits gars en kilt qui partagent le goût du travail bien fait... Du bon, rien que du bon sur ce CD qui va faire la nique au Light-Rom de Fred Fish. Le prix devrait être Almathérien, soit presque rien !!! T'as des yeux ? Mate z'y donc les images, fiston....





Asim, l'ours tapette velu des bois

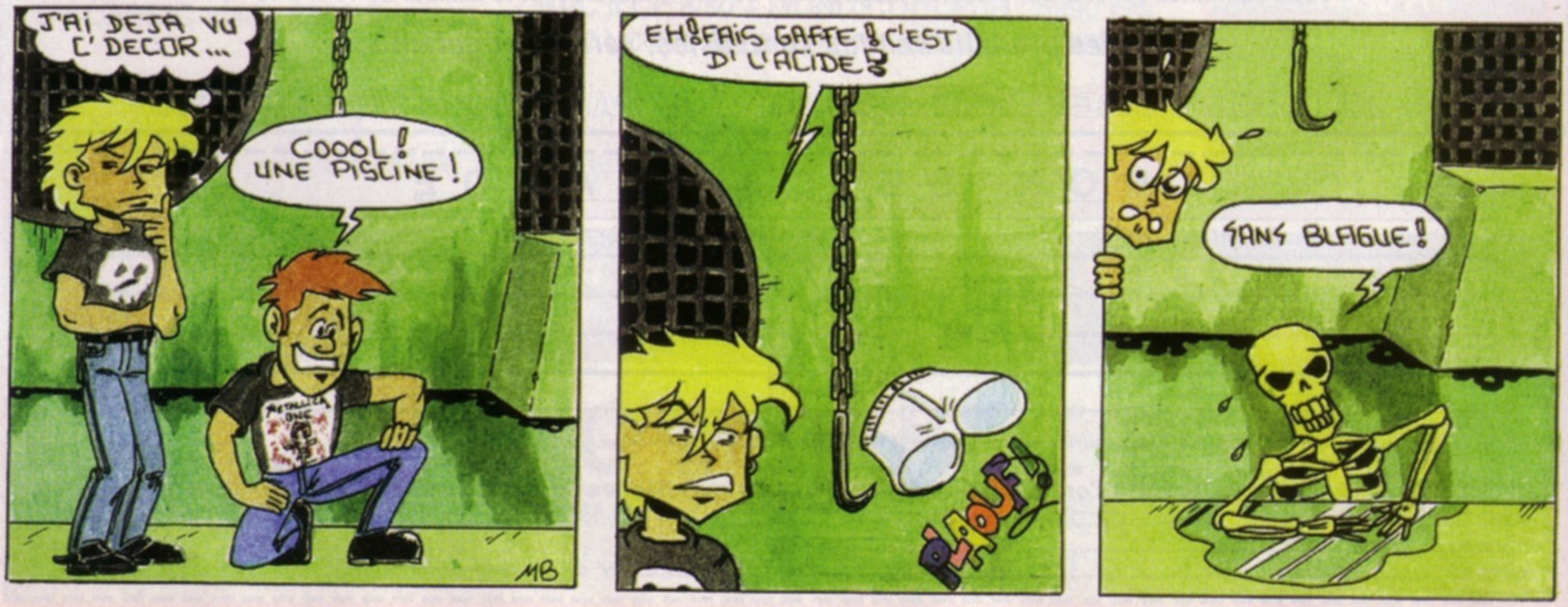


Asimware Innovations nous annonce la sortie de son célèbre gestionnaire de CD-Rom pour Amiga : AsimCDFS 3.0. Trois ans d'attente pour un fantastique logiciel qui dispose aujourd'hui d'une compatibilité totale Photo CD (toutes résolutions Kodak & Corel), d'un digitaliseur 16 bits de CD Audio (format AIFF, MAUD & RAW), d'une émulation complète CDTV & CD-32 (avec autoboot du CD-Rom), et d'un puissant identificateur des formats de CD-Rom (ISO-9660, Macintosh HFS & High Sierra). Enfin interfacé ARexx et localisé français, AsimCDFS est livré de plus avec le CD-Rom Fish Market (les 1000 premières disquettes de Fred Fish). Le tout coûte 79 dollars (650 Frs) et 33 dollars (environ 270 balles) pour l'upgrade qui n'est pour l'instant disponible qu'auprès de l'éditeur. Texture Heaven, le CD-Rom de la texture aux 245 sortes de bois et 53 marbres et granits en 16 millions de couleurs se voit complété du volume deux, à l'heure où vous lirez ces lignes, pour 89$. Photo CD Manager est comme son nom l'indique un visualiseur de CD Photo en Ham-8 pour 20$ (160 Frs). De plus, Asimware propose, depuis un an, un logiciel de gravure de CD, Master-ISO ; celui-ci pilote tous les graveurs de CD connus (Pinnacle, Philips & Yamaha) et vous permettra de réaliser vos CD-Rom (formatage ISO 9660-1 & 9660-2) où carrément vos CD Audio suivant la norme Red Book de Philips. Hormis les 5000 balles (550$), vous aurez besoin d'un disque dur de 1,3 Gigas de libre minimum et de 16 Mo de Ram sur votre Amiga. Pour vous procurer ces logiciels, une seule adresse (pour l'instant !) :

Asimware Innovations, 600 Upper Wellington Street - Unit D, Hamilton, Ontario, Canada L9A 3P9, Tél : 19-1-905-578-4916, Fax : 19-1-905-578-3966



MIKE & GARENNE par M.BETKA



en VRAC

CANAL + : DEUXIEME !

Une fois par mois, à la place de la semaine des guignols, Canal + (oui, le dimanche à 13h35 sans décodeur et c'est toujours le bouton 4 de la télécommande) nous propose un voyage dans l'espace Cyber. L'émission nous a d'ailleurs fortement convaincu que les filles commençaient à s'intéresser de près à cet univers, voir la jolie présentatrice dont nous avons oublié le nom mais pas les formes. Le 26 Mars dernier, la pulpeuse nana nous présentait une dynamique société française, trop encensée par la presse et les médias dernièrement, Cryo, et surtout leur fabuleux jeu : Commander Blood. Sympa, mais à aucun moment lors de la revue de presse il ne fut question d'AC et encore moins de CD-Concept. Espérons que Canal n'a pas de préjugés sur les méga-tapettes de nos magazines et que ce n'était qu'une erreur de leur part.... Alors, à bientôt sur Canal....

200 Mo sur 3 & 1/2

200 Mégas-octets sur une simple disquette 3 pouces et demi ! Impossible n'est pas japonais puisque Fuji a développé récemment la technologie ATOMM qui permet de déposer sur le disque plusieurs couches de substance magnétique et qui augmente ainsi la capacité des disquettes. Fuji certifie les premiers modèles à 100 Mo, mais compte doubler sous peu. Le taux de transfert est quant à lui fort intéressant puisqu'il avoisine les 2 Mo/s (30 fois plus rapide que celui d'une disquette standard PC). Les lecteurs ne devraient pas être beaucoup plus chers que les actuels. Plusieurs constructeurs se seraient déjà laissé tenter....A suivre...

MICRO POCHE ?

MICRO QUEST est un nouveau confrère qui vient de voir le jour. Comme ils le disent eux mêmes dans leur édito, MICRO QUEST ne parlera pas QUE des dernières machines sorties mais «de toutes les machines, des plus vieilles aux plus récentes, et de faire moins d'actualité mais plus de rubriques...». Dans l'ensemble, ce magazine, qui se présente au format «poche», est très correct, les différentes rubriques sont bien pensées et la maquette n'est pas mauvaise. Au sommaire de ce numéro zéro : un dossier sur le Japon et en particulier sur la Japanimation (mangas), un test PC (ils ont bien raison de dire qu'ils vont parler «de vieilles machines»), un dossier sur la communication (Internet, BBS...), une partie Atari (intitulée «Atari ST : OPERATION SURVIE) et bien d'autres rubriques comme la programmation en BLITZ BASIC sur Amiga. MICRO QUEST MAGAZINE (50 pages en noir et blanc) est édité par l'association Micro Quest et distribué exclusivement par : L'IN FORMATIQUE EVOLUTIVE, 8 rue Corcomaire, 30000 NIMES. Comme quoi, chez Amiga Concept on est pas égoïtes, on parle même des autres canards (nous !).



en VRAC

AGENDA

AMIGA SHOW 95
6 au 7 Mai 1995
Rhôde Saint Genèse, Belgique

Au sommaire des réjouissances, un triple concours : dessin (2D, 3D), musique et démo. 100 frs de participation sont demandés, et ça se passe en Belgique. Pour plus d'infos, écrire à : AMIGA SHOW, CONCOURS, 330 Chaussée de Jette, 1080 Bruxelles, Belgique.

GENERATION-ORDI
13 et 14 Mai 1995
Maison des jeunes et des loisirs de Las Cobas

Une grande réunion d'adeptes de l'informatique de Perpignan et de la région, ouvert du Samedi 15 heures au Dimanche 20 heures. Le but des organisateurs : vulgariser auprès du grand public les activités de la micro-informatique par l'intermédiaire d'un concours de créations graphiques et d'une compétition sur un ou plusieurs jeux. Entrée gratuite pour le public et 30 frs, de participation pour les compétiteurs (des abonnements AC a gagner entre-autres). Tél : (16) 68 73 99 81 (Pierre-Olivier RAKOTONDRABE).

IMAGINORD 95
13 et 14 mai 95
Salle Olof à Béthune (Lens)

Ce rendez-vous se veut le plus important de la région en matière de jeux vidéo et d'images de synthèse. Au sommaire des réjouissances : multimédia, univers virtuel, présence de nombreux spécialistes et présentation des nouvelles consoles. L'événement se déroulera dans la salle Olof qui se trouve au dessus d'AUCHAN La Rotonde, et ce, de 10 à 19 heures. Il y aura de l'Amiga représenté, mais ce n'est même pas mentionné dans leurs différents tracs, affiches ou communiqués de presse... Ca nous fait pas plaisir du tout ! (Pas de coordonnées par oubli de leur part...)

CIEV
Samedi 27 mai 95
Salle des fêtes de Vendin-Le-Vieil (62)

PC, MAC et surtout AMIGA, voilà les machines qui seront représentées à ce salon de la cambrousse du nord de la France. S'il vous vient à l'esprit de sortir de vos pâturages pour changer d'air, passez donc un moment à cette salle des fêtes qui, pour cette journée, sera l'emblème des technologies les plus avancées (de la région...). Renseignements : Hervé Sonnevile (un pote à nous, ce gars là !), tél : (16-1) 64 49 37 41 où au CIEV : (16) 21 69 67 00, le week-end.

SATURNE PARTY

Toujours rien en vue mais ça ne saurait tarder, alors patience...

ENCORE PLUS LOIN AVEC A.D.F.I. (3)

Incroyable ! Inimaginable ! Cette société d'édition vous propose, encore, une mise à jour quasi gratuite du logiciel Décollages. Renseignements : voir A.D.F.I. bis. Encore merci...

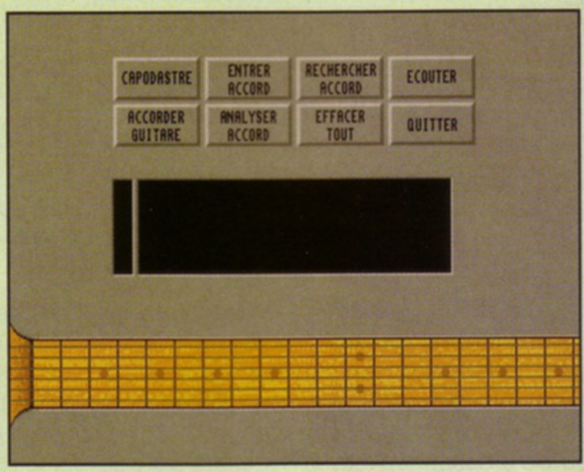
L'ETE SERA TRES CHAUD...

Cet été, pour ceux qui auront la chance de se dorer sur la plage... Ils auront la malchance de ne pas pouvoir utiliser les disquettes ATOMIQUES qu'Amiga-Concept leur proposera. Par contre, il pourront se rattraper sur les rubriques spéciales que nous leur préparons... Vraiment spéciales les rubriques...

Mr GRAT !!!

Dans le domaine de la MAO (Musique Assistée par Ordinateur), l'Amiga disposait déjà d'un bon nombre de logiciels, que ce soit dans le Domaine Public (Sound Tracker, Protracker, Noisetracker...), ou dans le domaine commercial (DSS, DELUXE MUSIC, SONIX...), mais il est vrai qu'aucun n'était dédié spécifiquement aux instruments à cordes...
Destiné aux guitaristes ou bassistes, Mr GRAT permet dans un premier mode de chiffrer harmoniquement n'importe quelle position préalablement inscrite sur le manche, et dans un second mode, d'afficher toutes les positions d'accords selon un chiffrage donné. Programmé en AMOS, Mr GRAT deviendra vite indispensable à tout bon guitariste qui se respecte. Diverses options vous sont proposées : Analyser Accord, Capodastre, Entrer Accord, Effacer Tout, Accorder Guitare... Extrêmement bien présenté, ce logiciel est livré avec une notice d'utilisation sur papier ainsi que le manuel d'initiation à l'harmonie moderne (78 pages !). Disponible auprès de l'auteur pour moins de 150 francs.
Pour plus de renseignements, contactez :
Mr ROYAT Eric,
251 Résidence Auvergne,
77190 DAMMARIE LES LYS,





ENCORE EUX !

L'Informatique Evolutive, vous vous souvenez, cette société très dynamique, nous propose à partir du mois d'avril un catalogue général qui paraîtra mensuellement. Vous y trouverez tout, absolument tout pour votre Amiga, de la carte d'extension au disque-dur, en passant par les Genlocks et les lecteurs de CD-ROM, à des prix très abordables. Bien d'autres services vous sont également proposés comme le calcul de vos animations 3D ou le transfert sur CD-ROM de votre disque-dur. Ca fait plaisir de voir qu'on est pas les seuls à soutenir l'Amiga.
L'INFORMATIQUE EVOLUTIVE,
8 Rue Corcomaire,
30000 NIMES,
Tél. : (16) 66.21.74.89.

J'LE CROIS PAS ! A.D.F.I... (4)

Une mise à jour quasi gratuite, encore une, permettant de transformer votre vieux PCTASK 3.0 en 3.12, vous est proposée par qui ? Par A.D.F.I., bien sûr. Et pour avoir des renseignements, comment on fait ? On se reporte à l'article A.D.F.I. bis, et on suit les mêmes conditions. Dingue, non ?!

en VRAC

FANZINES ! AMIGA ASTUCES

Amiga Astuces, comme son nom l'indique, est essentiellement consacré aux astuces de jeux sur Amiga. Ce numéro 3 nous propose donc des codes, cheats et autres bidouilles pour les jeux : APIDIA, ALIEN BREED 2, BRIAN THE LION, LITIL DIVIL, TROLLS, LOTUS 3... Trois tests de logiciels sont également au rendez-vous, deux jeux (GIGANTIC GAMES CD32 et THEME PARK CD32) et un utilitaire (BRASTEL PRO sur Amiga 1200). L'idée de ce fanzine sur disquette n'est pas mauvaise mais elle est très mal exploitée, les parties rédactionnelles sont criblées de fautes de frappe, les tests sont vides et d'un intérêt trop réduit (même pas 5 lignes pour Gigantic Games !). Bref, heureusement qu'il y a 3 animations en prime sur la disquette pour sauver Amiga Astuces ! D'autre part, si vous voulez vraiment vous amuser, c'est NIBBLE qu'il vous faut : un petit jeu avec une chenille qui avait été proposé par A-News, il y a quelques temps de cela. Imré et Isa n'arrêtent pas d'y jouer, c'est à celui qui ira le plus loin (pour l'instant, Imré mène la cadence !). Vous pouvez vous procurer Amiga Astuces dans les librairies de la région d'Enghien (département du Val d'Oise) pour la somme modique de 10 Francs.

GENERATION AMIGA

Un nouveau venu dans le monde des fanzines Amiga. Génération Amiga est plus un pack de Domaine Publique à la manière d'Agatools qu'un fanzine car aucune rédaction n'est présente sur la disquette mais dans l'ensemble, les utilitaires ne sont pas mauvais (Scenery, Tetra Copy, Boot Intro +, File Master, Demolition, Landscape 3D et Mandel Vroom). 3 pin-up sont inclues au disk mais il vous faudra utiliser un viewer pour pouvoir les admirer (c'est pas très pro ça les mecs...). Ce qui m'a le plus déçu, c'est de découvrir un exemple de programmation qui s'avère en fait être entièrement pompé sur une revue dont je ne me rappelle plus le nom (D... quelque chose !). Aucune indication sur le prix, ni sur la manière de se le procurer...

Cet encart est réservé aux fanzines, alors si vous souhaitez y faire figurer le vôtre à coup sûr, aucun problème, il suffit juste de nous le faire parvenir...

Aga ! Aga ! A.D.F.I. (5)

Ce n'est pas sans une certaine lassitude que je vous annonce, devinez quoi ? Eh oui, nous avons un gagnant au fond de la salle ! Approchez jeune homme ! Quel est la réponse ? «Un remise à jour quasi gratuite pour le logiciel GOLDED 2.0, et... et... Il faut les appeler, pas leur écrire. Heu ! Le numéro, vous le trouverez à A.D.F.I. bis.». Bravo et encore merci. Alors, message reçu ?!?

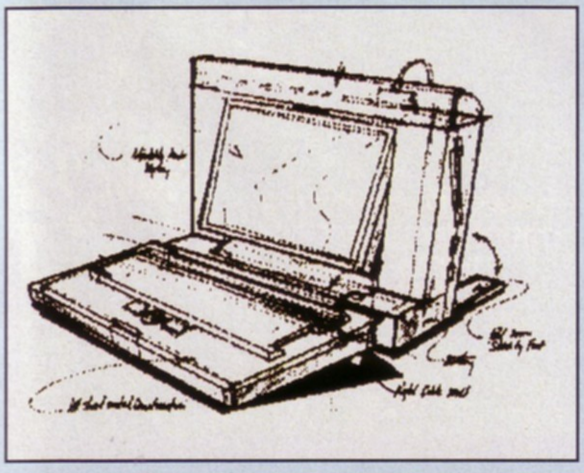
C'ETAIT POUR RIRE...

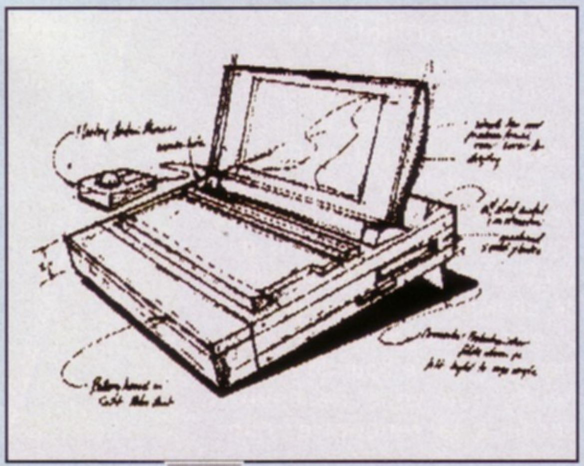
N'ayant pas apprécié nos poissons d'avril du mois dernier, trois lecteurs n'ont carrément pas hésité à louer une pelleteuse et une grue pour creuser une tranchée de plus de trois mètres de profondeur juste devant nos locaux ; ceci a eu lieu dans la nuit du Samedi 15 au Dimanche 16... Quelle ne fut pas notre surprise de voir, à notre arrivée le Lundi matin, ce pauvre Gérard qui barbotait dans la boue : en effet, il était venu rechercher, le dimanche soir, les clés qu'il avait oubliées aux locaux. Merci donc à ces joyeux lurons pour leur charmante attention !



PAWS ! T'ES MORT !

Le PAWS (Portable Amiga Work Station) proposé par la société Américaine SILENT PAW PRODUCTIONS commence à pointer le bout de son nez. On a enfin pu obtenir des informations complémentaires mais toujours pas de photo ! Le problème rencontré par cette société dans le développement de cet Amiga Portable, expliqué dans un communiqué de presse, est avant tout l'énorme consommation de courant de l'Amiga. Sur ce communiqué figuraient également deux croquis, celui du modèle PAWS 600/1200 et celui du modèle PAWS 3000/4000. Attention, ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas d'un nouvel Amiga qui arrive sur le marché mais juste un boîtier qui permet de transformer votre Amiga en portable. Ce kit est composé d'un écran couleur, un trackball, une alimentation et d'une batterie. Actuellement en essais pour les normes américaines, le PAWS devrait être importé en France d'ici le mois de Juillet.
SILENT PAW PRODUCTION, PO BOX 1825, MANASSAS, VIRGINIA, 22110 USA.





UN ETE SANS AMIGA-CONCEPT ?

C'est comme vous le sentez, mais à votre place, je réserverais déjà mon exemplaire d'été d'Amiga-Concept auprès de mon libraire... au risque de le louper. Pour ceux qui arriveraient en fin d'abonnement, je leur conseille de se réabonner sans plus attendre... Ce serait le mauvais moment pour rater un exemplaire d'AC. Avec ce que nous allons vous proposer pour le numéro 17 de juillet/août, certains confrères vont en faire une maladie !

LES JEUX VIDEO IN

JEUX VIDEO & AVENIR

SI LE MONDE LITTERAIRE DEBORDE D'INVENTIONS, DE MONDES FANTASTIQUES, D'HOBBITS ET AUTRES ROULETABILLE, LES JEUX VIDEO NE SONT PAS EN RESTE DANS LEUR GENRE. SUIVEZ NOUS DANS UN PETIT PERIPLE A TRAVERS LES HISTOIRES ET LES AVENTURES QUE PEUVENT VOUS FAIRE VIVRE VOS JEUX VIDEO PREFERES.

Il est impensable de commencer notre petit périple sans parler des jeux vidéo et du parallèle avec la littérature. Et quand on parle de littérature qui motive notre imagination, on peut commencer à parler de John Ronald Reuel Tolkien l'auteur, entre autre, du SEIGNEUR DES ANNEAUX qui a eu le mérite d'avoir bercé plus d'une de nos nuits. Il est vrai que trois volumes de plus de 500 pages chacun, ça ne se lit pas d'un coup. Cet éminent écrivain, mort il y a maintenant 22 ans, n'a certes jamais réalisé de jeu vidéo mais si je vous parle de Dungeon & Dragon ou plus récemment de Dungeon Master, deuxième du nom de chez Interplay, il vous apparaîtra comme le géniteur du genre «Heroic Fantasy» que les concepteurs de jeux vidéo affectionnent tant. Les rois, princesses et autres dragons n'ont pas le seul privilège de nos machines, des milles et une nuits à l'appel de Cthulu de Lovecraft il n'y a qu'un pas. Pour les plus vieux d'entre vous, vous souvenez-vous du jeu «Le manoir de Mortvielle» de Lankhor ? Horreur, crimes et enquêtes policières vous menaient par le bout du nez, à moins que vous ne l'ayez perdu à la rencontre d'un monstre sanguinaire. L'inspiration peut paraître beaucoup plus contemporaine, pourtant ici aussi la littérature a permis la parfaite adaptation des logiciels tels que Dream Web d'Empire. Des jeux ayant rapport à des faits divers, criminels ou autres actions étranges de la nature, il y en a des tonnes. Qu'ils soient d'aventure, de stratégie ou encore de plateaux, les scénarii de ces jeux ont été retravaillés sur des bases déjà fondées et il semble normal qu'un jeu s'inspire d'un récit pour voir le jour ; pourtant, il y a des jeux qui n'ont que la trame réalisée par la vision personnelle des auteurs programmeurs. A se demander s'ils ne possèdent pas une boule de cristal pour créer leur histoire, à moins qu'ils aient une petite araignée dans le plafond et qu'ils voient des martiens partout comme dans U.F.O. : Enemy Unknown de Microprose.

DEMAIN, C'EST DEJA AUJOURD'HUI

Voitures équipées de radars et de caméras, pistolet avec visée laser qui arme la police, syndicat du crime éliminant des centaines de personnes, la liste est loin d'être exhaustive. Il est intéressant de voir que les livres n'inventent plus grand chose, et que le cinéma perd ses dents, petit à petit. Grâce à l'informatique, les jeux vidéo ouvrent de nouveaux horizons au rêve, même si les exemples cités ci-dessus n'ont rien de réjouissants. Il s'avère pourtant que certains jeux prédisent l'avenir un peu trop précisément, à moins que cette fois-ci ce soit l'homme qui joue du mimétisme. Il suffit de comparer par exemple le très bon jeu Syndicate de Bullfrog et l'attentat qui a eu lien dans le métro de Tokyo au mois de Mars dernier : il n'y a peut être pas de rapport direct, mais le premier vous met dans la peau d'un tueur de la mafia qui a pour mission d'éliminer toute personne qui n'obtempérerait pas aux ordres de la triade. Le second a mis plus de 3000 personnes à l'hôpital, et cela à cause de quelques personnes légèrement «sectaires» qui ont confondu gaz moutarde et baume après rasage. Pour votre culture perso, Mafia est un terme mal employé de nos jours, car mafia exprime un terme révolutionnaire qui veut dire : Morte Alla Francia Italia Anela, c'est de l'italien et une fois traduit ça donne à peu près ceci : Mort à La France est le cri de L'Italie. Heureusement qu'ils nous aiment maintenant les Italiens car je me vois mal mourir dans le métro, asphyxié par de la modzarella. Tout en restant dans le métro, voilà un autre exemple que les jeux vidéo ont pré-testé pour la plus grande joie des petits et des grands. Les voyageurs New-Yorkais peuvent maintenant voyager tranquillement. La police de cette charmante bourgade américaine possède comme dans Sabre Team de Krisalis, un pointeur laser directement



VENTERAIENT-ILS L'AVENIR ?

moulé dans le pistolet des forces de l'ordre. Au moins, il n'y a plus de soucis à se faire, quand ils viseront, ils ne louperont plus la cible ; dommage, car courir une balle dans le dos ça doit être drôle, non ? non !!! Ah bon.
Tristesse, mort et désolation, je ne sais pas ce que vous en pensez, mais moi ça me tue. A croire que les éditeurs ne réalisent des jeux que parce que vous êtes à la recherche de violence. Eh bien non, et j'en suis rassuré, il y a des créateurs de logiciels qui ont inventé un autre style, un autre monde, une autre vie, pour satisfaire nos fantasmes.

LA DOMINATION DU MONDE EN 10 LECONS.

Comment domine-t-on le monde ? On fait la guerre, mais ça limite votre image de personne intelligente et sage. On invente un produit révolu-



tionnaire comme le baladeur de Sony ou alors l'automobile comme dans Détroit de chez Impressions. On joue avec Internet et on crée Microsoft ou alors on devient manager d'une équipe de football. Ca a l'air sympa le football pour dominer le monde. Si vous voulez tâter du management sportif, il existe 2 ou 3 jeux qui vous raviront. La partie gestion footbalistique de Sensible Wold Soccer de chez Sensible devrait vous suffire, sinon pour les plus simulateurs d'entre vous, il existe Premier manager 2 de la société Gremlin. Profitez-en, le tribunal n'est pas fourni en option. Des jeux qui vous mettent dans la peau d'un dictateur pour vous permettre de dominer le monde, il y en a des tonnes et des tonnes. On peut commencer petit, avec la domination de touriste grâce à un parc d'attraction, Theme park d'Electronic Arts qui reste indétrônable. Ou alors vous êtes un peu plus gourmand et vous souhaitez exploiter une ville, alors là rien de tel que Sim City et, si vous êtes un futurologue éclairé Sim City 2000 de Mindscape saura vous dépayser avec ses immeubles de 30 kilomètres de haut. Vous préférez faire quand même la guerre et vous vous promenez la main droite sur le coeur, il ne vous reste plus qu'à jouer à Fields of Glory de Microprose. Vous préférez l'eau et les bas fonds de l'océan, alors Subwar 2050, toujours de Microprose, vous baignera dans l'univers de la soumission et de la domination sous-marine ; faites gaffe quand même aux baleines sinon vous allez être obligés de jouer écolo avec Global Effect de Millenium.
La planète et son bleu marine ne vous suffit plus, l'espace interstellaire vous tend les bras, là vous avez le choix, entre commercialiser des produits de planète en planète avec Elite, ou Frontier, soit avec un esprit plus belliqueux, donc plus destructeur avec Epic ou sous forme de shoot'em up avec Project x de Team 17.

L'ARCHITECTURE REINVENTEE AVEC DES CERCLES A COINS CARRE ET DES FENETRES SANS MUR.

Des bâtiments ronds, triangulaires, immenses, les jeux vidéo vous en offrent de toutes les sortes et de toutes les formes. Du château de la belle au bois dormant à Big Brother Ville en passant par les villages africains de Cannon fodder de la société Virgin, les créateurs ont su, par le biais des jeux vidéo, faire vivre des histoires, des situations qui normalement ne peuvent arriver à moins de



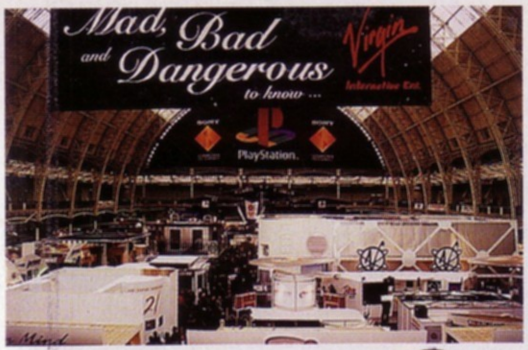
jouer à Flashback de Delphine Software ou encore à Bloodnet de Microprose. Des villes à la Blade runner, on en rencontre pas tous les jours, quoique si l'on cherche bien il y a des endroits de Paris qui glaceraient le sang d'un Réplicant. La mode n'est pas épargnée, et quand vous n'avez pas 50 gadgets sur vous comme dans Lemmings, vous vous promenez avec des cheveux jaunes, bleus, verts. Soit vous possédez un animal de compagnie qui vous parle, soit vous avez une tronche à figurer dans le casting d'un dessin animé de la Warner Bros. Nos objets de tous les jours sont retravaillés, les voitures en formes de fusée comme dans Road Kill de chez Vision factory, des ascenseurs sans câble du jeu Réunion ou des terrains de football américain qui évitent que vous sortiez du jeu. Il est vrai que les pointes sur les murs de Brutal Sport Football de Millenium ont de quoi vous transformer en Maradona. Attention quand même à la ligne blanche, c'est pas bon pour le nez.

ET L'AVENIR ALORS...

Que reste t'il maintenant à inventer. Nous avons transformé des atomes, des particules, dégommé des humains, redessiné la planète, traversé l'univers. Les jeux vidéo ont-ils épuisé la boucle de la création ? Pas du tout, la technologie va nous permettre de nous évader dans des contrés que même l'imagination n'aurait pu espérer. Il suffit de voir l'effet que peut donner un casque virtuel sur une personne qui vient d'y insérer la tête. Si vous avez la chance de jouer à MAGIC Carpet avec un casque virtuel vous en reviendrez enroulé dans votre tapis de salon et je ne vous raconte pas la tête de vos parents quand ils verront le reste de la maison. Les univers que l'on avait inventés avec les jeux vidéo sont encore modifiés dans toutes leurs dimensions. Les nouveaux systèmes informatiques qui verront le jour d'ici peu auront pour but de jouer avec nos 5 sens. Le futur des jeux vidéo nous prépare des aventures encore plus sensorielles, voir sensuelles. Le but de ces futurs produits à rêve sera de nous permettre de sentir ce que l'on voit, et de voir ce que l'on sent. En espérant que l'ambiance des bas fonds d'Another World ne soient pas trop odorants.

DAMIEN BANCAL







ECTS





Londres, Olympia, dimanche 26 mars 95, 9 H 57 : dans trois petites minutes l'édition «printemps» de l'European Computer Trade Show ouvrira ses portes aux professionnels du jeux-vidéo venus de toute la planète... Dans deux petites minutes, ce sera parti pour 3 jours de rush non-stop, à travers la centaine de stands qu'il nous faut parcourir pour recueillir les dernières infos du monde Amiga... Dans une petite minute, on pourra enfin constater si l'Amiga est encore présent activement sur la scène des jeux vidéo, l'angoisse est à son comble... (roulements de tambours : brrrr, brrrr, brrrr... !). TOP, C'est parti ! Des milliers de personnes se bousculent aux guichets pour récupérer leur badge, j'ai le bras gauche coincé entre deux valises, le bras droit bien calé sur un postérieur chauffant, l'appareil photo complètement encastré dans la poitrine. Pour gagner du temps, je décide de ramper à travers la foule jusqu'aux portes d'entrée du salon (poua ! Ca pue les pieds). Camouflé derrière un panneau, pendant que les vigiles s'attardent à contrôler une charmante créature, j'en profite pour pénétrer subrepticement dans l'enceinte du temple des jeux vidéo... Ca y est, j'y suis ! Je commence à parcourir rapidement les stands du regard, à la recherche d'écrans, de posters de jeux et de dossiers de presse qui concernent l'Amiga... Et à peine au bout de quelques mètres : ça y est, j'suisenfin soulagé ! J'en vois partout. Du PC, du PC... Mais aussi de l'Amiga, là, à droite, en face, de l'autre côté, et même au fond du passage, là bas... Ouf ! L'Amiga n'est pas mort, c'est pas vrai, il a encore ses chances, il n'est pas encore trop tard.

Imré ANTAL

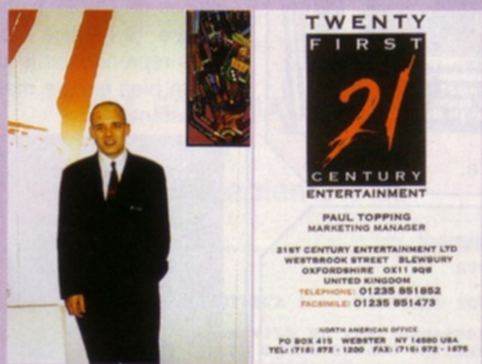
Avant de rentrer dans le vif du sujet, laissez nous vous expliquer la chose suivante : nous avons voulu faire de ce dossier ECTS, un bilan de l'état du marché Amiga et des développements en cours. Nous avons posé deux questions à chaque attaché de presse des éditeurs pour que vous (enfin, pour ceux qui ont bien voulu nous répondre... Tant pis pour les autres !) :

1 - Avez vous changé quoi que ce soit dans votre politique de développement vis à vis de l'Amiga... Continuez-vous à développer sur cette machine ?

2 - Si vous avez arrêté ou diminué les productions Amiga, changerez-vous de position quant à l'Amiga s'il venait à être repris et relancé par Commodore UK ou ESCOM ?

21st CENTURY

Paul Topping :
«Nous n'abandonnons pas l'Amiga, bien au contraire. Nous ne pensons pas que le marché Amiga soit mort, ou du moins pas encore. PINBALL ILLUSION a connu un énorme succès en Angleterre ! Pourquoi arrêterions-nous alors que la demande existe encore. C'est vrai que nous développons de plus en plus sur PC mais toujours autant sur Amiga.»



PINBALL ILLUSIONS
CD32
(avril 95)

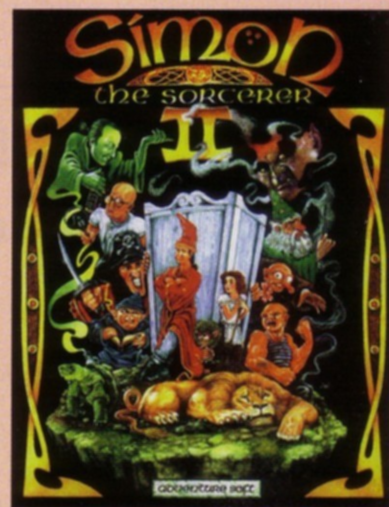
A force de vous bassiner les oreilles avec ce PINBALL du XXIème siècle, les manipulateurs de joypad finissaient par se demander quel mouche nous avait piqué. C'est maintenant à leur tour de goûter aux délices de ce flipper qui est la référence du genre sur Amiga. Il le deviendra facilement sur CD32, puisqu'il n'y en a pas.

PINBALL MANIA
Peut-être prévu sur Amiga

Notre machine est en crise et certains éditeurs hésitent à sortir un jeu sur Amiga. C'est le cas de 21st Century, qui persiste dans la série flipper. Après la tripotée de flips qu'ils ont déjà édités, ils remettent ça avec PINBALL MANIA. Quatre tables toutes plus belles les unes que les autres, une musique démente et le savoir-faire William Saurin. C'est fort dommage que tous les amigaphiles se voient éventuellement privés d'un tel délice.

ADVENTURE SOFT

SIMON THE SORCERER 2
A1200 & CD32
(juin 95)



Nous voilà replongés dans les aventures de Simon, l'apprentis sorcier. Les graphismes sont encore plus somptueux que ceux de la précédente version : 256 couleurs à souhait ! Sur la version CD32, vous pourrez même profiter de la voix du personnage, mais toujours en anglais (arg !). Pour l'intro, vous allez encore vous fendre la poire... Mais si, souvenez vous du ballet qui accompagnait Simon. Cette fois-ci, vous aurez droit à des scènes d'intro très «hot» : Simon se faisant masser ou brosser dans sa baignoire par son ballet. Tiens, d'ailleurs, c'est p't'être pour ça que Simon se tient aussi droit, il l'a p't'être constamment dans le...

ACTIVISION

Janine Johnson :
«Nous avons complètement arrêté le développement sur Amiga, mais nous n'avions sorti qu'un seul titre déjà l'an dernier sur la machine. Nous développons sur toutes les machines performantes et qui en valent la peine... Alors, bien évidemment, si l'Amiga renaissait, nous développerions à nouveau dessus.»

ASCON

Ulrich Feldmann :
«On fait comme tout le monde... Le marché Amiga seul ne pourrait pas nous permettre de survivre alors nous développons aussi sur PC CD-ROM mais en aucun cas nous n'abandonnons l'Amiga.»



POLE POSITION
A1200 (mai 95)



Voilà quelque chose de révolutionnaire : imaginez-vous à la tête d'une écurie de formule 1, manageant vos gars et vos pilotes, négociant des contrats pub, choisissant le moteur et le chassis optimaux, envoyant des boys à espionner l'ennemi... Ascon vous le sert sur un plateau d'argent grâce à POLE POSITION. Vous aurez beau être un récalcitrant de la voiture de sport, vous ne pourrez pas laisser passer l'occasion de vivre une course de voitures sous cet angle. Vivement sa sortie !

CYBERDREAMS

Alison Ryan :
«Nous arrêtons tout juste le développement sur Amiga. Un ou deux titres CD32 sont encore en cours mais ce sont les derniers. Nous ne pensons pas que l'Amiga retrouvera le succès escompté, il est vraiment très peu probable que nous nous remettions à développer sur cette machine.»



DARK SEED
Amiga
Sortie prévue en mai 95



Déjà sorti sur Amiga dans le courant de l'année 92, la version CD32 pointe le bout de son nez. Vous incarnez le personnage Mike Dawson, un auteur de science fiction qui vient d'acheter un vieux manoir. Vous vous apercevrez vite que cette maison vous permettra d'accéder à un second monde, celui d'une civilisation ancienne en déclin. L'intrigue : sauver votre propre monde et celui de cette civilisation. Des décors très gores, une ambiande de films d'horreur, un personnage digitalisé... Des ingrédients qui vous plongeront dans un univers étrange. Un titre qui fera plaisir aux Indiana Jones des jeux d'aventure.

MIRAGE

RISE OF THE ROBOTS 2
CD32
fin 95 (???)



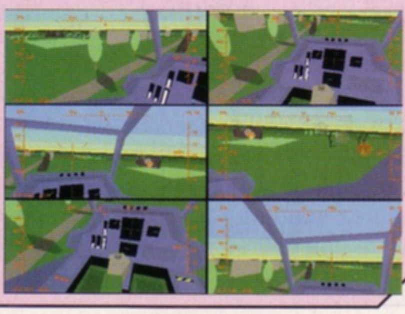
Non, pas ça ! Rise revient, planquez vos consoles, celui-là, on en veut pas ! Oh qu'on est méchant... Mais bien sûr qu'on en veut, bon ça en fera un de plus, mais c'est pas grave, on peut bien attendre de voir le résultat. Eh puis, il se pourrait bien qu'ils en aient tiré des leçons du premier volet chez Mirage : les graphismes, c'est bien beau, mais y'a pas que ça dans la vie ! Alors, ne soyons pas mauvaise langue avant l'heure, le soft peut nous réserver des surprises ; miracle ça rime bien avec Mirage, non ?

EMPIRE



Nick Walkland :
«C'est vrai que nous n'avons plus de développement en cours sur Amiga au sein de la société, mais ponctuellement il nous arrive de recevoir des projets intéressants de développeurs indépendants. COALA fait partie de ces titres surprises que nous allons encore offrir au marché Amiga. Nous garderons cette politique dans l'éventualité ou Commodore réapparaîtrait aux avants de la scène micro. Mais on ne sait jamais, les choses peuvent s'améliorer...»

COALA
A1200
Sortie prévue en juillet 95



Voilà un titre qui fait partie des surprises dont l'éditeur avait fait allusion. En effet, des développeurs indépendants ont proposé le soft seulement deux semaines avant l'ECTS. C'est un jeu d'arcade-simulation de vol en 3D totalement configurable selon votre utilisation, ce qui permettra à chacun d'y trouver son compte ; si vous possédez une carte accélératrice, les graphismes promettent d'être superbes sans que l'animation en patisse. Un cockpit hyper réaliste modélisé en 3D qui vous permet, à la souris, de visualiser l'ensemble de votre environnement extérieur, l'effet est garanti puisqu'original.

CODEMASTERS



Sébastien Soulier :
«Nous n'avons plus de développement en cours sur Amiga. MICROMACHINES 2 a été stoppé dans son développement mais il va reprendre pour que l'on puisse le lancer enfin en France pour l'été (ce serait dommage de ne pas le faire puisque le jeu est quasiment terminé). Il y a deux ou trois ans, nous avons beaucoup cru en la CD32 et avions développé des jeux dessus, mais on a arrêté quelques temps après. Certaines collections anglaises de DIZZY n'ont même jamais vu le jour en France. Si l'Amiga reprenait, je suis persuadé que nous reprendrions le développement. La demande existe bien encore mais la distribution est devenue inexistante.»



MICROMACHINES 2
Amiga
Sortie prévue l'été prochain

Voilà un titre qui n'a pas encore fait parler de lui mais soyez sûrs qu'il sera à la hauteur de sa réputation. Après un premier volet décapant, sorti il y a maintenant un peu plus de deux ans, cette suite incontournable a bien failli ne pas voir le jour, mais le projet a été repris pour sa finalisation. Voilà un concurrent certain pour ATR, de TEAM 17, et de Super Skidmarks (2), d'Acid Software. Si vous aimez le genre, c'est un titre à ne pas louper ; en tout cas, nous, c'est sûr, on sera pil poil au rendez-vous !

VIRGIN

Précile Braut :
«Il n'y aura plus de développement spécifique pour l'Amiga, mais des adaptations. On a plus grand chose d'ailleurs sur Amiga mais quelques titres sont encore à venir. Bien-sûr, nous serions amenés à redévelopper plus activement sur Amiga si le marché reprenait, puisque notre politique est de créer tous types de jeux sur toutes les plates-formes. Mais à l'heure actuelle c'est la distribution qui pose un grand problème.»



Pas de titres annoncés dans la mesure où Renagade (donc Sensible Software) a été racheté par Warner Interactive, qui éditera dorénavant le label en France.

DOMARK

CHAMPIONSHIP MANAGER 2
Amiga
Sortie prévue en mai 95

AAAARRRGGG ! Une simulation de foot, de plus, ça commence vraiment à devenir lourd, à croire que l'Amiga est sponsorisé par l'UEFA. Le concept de cette simul' de foot n'a rien d'extravagant. Des graphismes haute-résolution, des sons stéréo incluant les chants des supporters, des commentaires en plein match (comme si vous y étiez !),... Voilà ce que vous propose le dernier hit de Domark.

F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION
Amiga
Sortie prévue en mai 95

Ce jeu de formule un ne nous rajeunit vraiment pas. Le concept est entièrement pompé sur Vroom, cependant, quelques réactualisations ont été apportées : cette version inclue les 16 circuits de la saison de F1, des variations selon les conditions atmosphériques, des degrés de difficulté suivant l'écurie que vous choisirez et des chocs et daumages hyper réalistes (pour une fois !).

TOTAL FOOTBALL
Amiga
Sortie prévue en septembre 95

Bon ! Vous l'aurez sans doute compris, c'est un jeu de bowling. Euh, non, j'crois qu'j'me suis trompé, c'est du patinage artistique... Vous évoluerez sur des terrains variant selon les conditions économiques et sociales (enfin, atmosphériques), et chacun de vos personnages aura, apparemment, 50 mouvements différents à sa disposition. Cherchez l'erreur !



ELECTRONIC ARTS





Karine Dognin :
«Nous ne croyons plus du tout au marché Amiga, et le seul titre à venir est un utilitaire, DPAINT 5. L'Amiga ne fait plus partie de nos préoccupations, à moins que la machine ne refasse surface dans les magasins : alors, nous serions amenés à redévelopper sur la machine, mais je n'y crois pas tellement, la machine aura beaucoup de mal à remonter la pente.»

DELUXEPAINT V
Amiga
Sortie prévue en mai 95

C'est pas du jeu, mais EA se décide enfin à nous sortir cette ultime version du plus connu des logiciels de dessin. Au menu des réjouissances, une trentaine de nouvelles fonctions. Un mode HAM 8 accessible en de nombreuses résolutions. Vous pourrez enfin traîter et sauvegarder vos images en 24 bits, un support Arexx a été ajouté, une maîtrise optimisée des teintes, des rendus d'animation, des dégradés plus fins, un mode caméra pour le système de zoom... Tout ceci vous sera bientôt proposé par CIS à un prix canon.



FLAIR SOFTWARE

Colin Courtney :
«Nous n'avons plus qu'un jeu en développement sur Amiga. Un jeu d'arcade-aventure qui devrait sortir en septembre. Le marché Amiga chutant de plus en plus, nous regrettons de ne plus avoir d'autres projets parce que nous aimons vraiment l'Amiga et beaucoup de nos programmeurs sont des fans de l'Amiga. Nous n'espérons qu'une seule chose : que l'Amiga reparte pour que nous puissions redémarrer un tas de projets sur Amiga & CD32. Si l'Amiga venait à disparaître, ce serait une grande perte pour le monde des jeux vidéo-micro.»





RALLY CHAMPIONSHIPS
Amiga, A1200 et CD32
Sortie prévue en mai 95

Des sensations fortes, vous allez en avoir avec ce jeu de bagnoles révolutionnaire sur Amiga. Imaginez seulement un ATR avec une voiture dix fois plus grosse, des graphismes encore plus beaux, un réalisme de tenue de route de votre engin poussé à l'extrême... Et le tout vous donne l'impression d'être dans un environnement en 3D mappée. On n'a pas encore vu la version finale, mais on nous a assuré que l'anim' sera encore plus fluide que sur la version PC.



OCEAN





Georges Mayer :
«Nous n'arrêtons pas l'Amiga, nous avons encore quelques produits qui sont amenés à sortir mais la distribution ne suit plus et même le marché anglais commence à connaître de sérieux problèmes ce qui est d'autant plus inquiétant. Le gros problème c'est que, depuis quelque temps, la FNAC ne veut même plus distribuer de titres Amiga, la rotation des stocks étant beaucoup moins importante que pour les produits PC, floppy et CD. Bien-sûr que nous souhaitons voir l'Amiga reprendre, ce serait mieux pour tout le monde mais je reste perplexe.»

TFX
A1200 et CD32
Sortie prévue pour 2012

Non, je blague, le jeu devrait enfin sortir dans les semaines à venir, et à l'heure où vous lirez ces misérables lignes (c'est Stéphane qui m'a dit d'écrire ces conneries), certains british l'auront déjà dans leur DF0 ou DH0. Pourquoi vous en dire plus alors que cela fait déjà deux ou trois ans qu'on vous en parle, vous savez donc déjà tout.

GAMETEK

Catherine Alvarez :
«Notre position n'a pas changé vis à vis de l'Amiga. Contrairement à beaucoup d'éditeurs, nous continuons à sortir en masse des titres sur Amiga et CD32 car nous sommes persuadés qu'un marché potentiel important subsiste malgré les problèmes de Commodore.»

BALDIES
A600, A1200 et CD32
Sortie prévue en mai 95



Ces charmantes petites créatures vont vous donner du fil à retordre. En s'incrémentant, elles deviennent redoutables et vous conduiront tout droit vers des guerres sans fin. A vous de prendre en main la situation et de faire du mieux que vous le pourrez pour les faire prospérer dans la joie et la tranquilité. Chose, qui selon moi, ne doit pas être de tout repos.

BRUTAL
A600, A1200 et CD32
Sortie prévue en juin 95

Inédit dans sa conception, ce beat'em up a pour protagonistes principaux, différents animaux. tous n'ont qu'un seul objectif, décrocher la fameuse ceinture du ciel. Pour y arriver, ils devront incarner les différentes vertus et s'épanouir lors de leurs combats. Une panoplie de coups assez variée font de ce jeu un soft à se procurer au plus vite. Mais hélas, vous allez être obligé d'attendre.

FRONTIER : FIRST ENCOUNTERS
A1200 et CD32
Sortie prévue en mai 95

Grâce à FRONTIER : FIRST ENCOUNTERS vous découvrirez la galaxie comme jamais vous ne l'avez vue. Le tout en 3D, vous naviguerez dans votre vaisseau répondant aux ordres de mission qui vous seront envoyées. Vous pourrez choisir votre navette parmi une panoplie de 30 choix possibles. Vos missions consisteront à rechercher de l'argent, à combattre les Thargoids, à explorer différents systèmes stellaires... Ce jeu risque de vous faire grimper au septième ciel.

STAR CRUSADER
A600, A1200 et CD32
Sortie prévue en juillet 95



Encore une simulation de guerre qui risque de faire beaucoup de bruit. Aux commandes, bien au chaud, de toute une troupe interstellaire, vous devrez vous distinguer par vos qualités de stratège hors pair. L'ensemble est en 3D et comporte plus de 100 missions. Vous avez donc de quoi occuper vos longues soirées d'hiver.

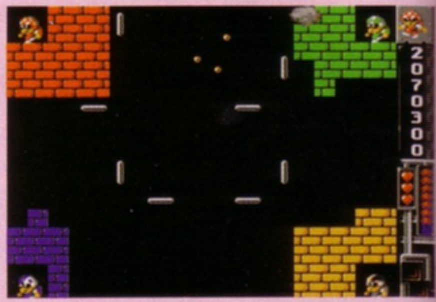
GRANDSLAM (RASPUTIN)

Mark Stevenson :
«Nous ne faisons pas comme une grande partie des éditeurs qui arrêtent le développement sur Amiga, sous prétexte qu'il n'y a plus de marché potentiel. Malgré les problèmes de Commodore, la demande est toujours là, les possesseurs d'Amiga souhaitent des jeux, alors on leur en propose. L'Amiga représente une grande partie de notre développement total.»





BASE JUMPER
Amiga
Sortie prévue en mai 95

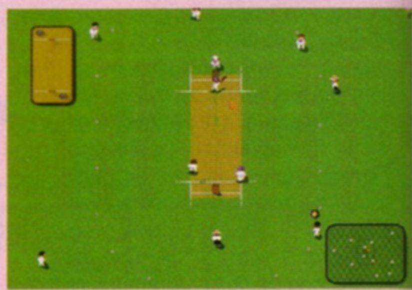


On a déjà eu l'occasion de vous présenter la preview, et la version finale est encore plus déroutante que ce à quoi nous nous attendions. Une douzaine de petits jeux différents vous attendent en guise d'apéritif. La réalisation technique n'est certes pas à la hauteur de ce qui se fait actuellement mais le concept est totalement givré. Une possibilité de jouer à quatre simultanément amènera définitivement ce logiciel dans votre logithèque aux côtés de DYNABLASTER et de GREAT COURTS.

CLOCKWISER
Amiga, A1200 et CD32
Sortie prévue en mai 95

On vous a testé la version CD32 le mois dernier, sachez seulement qu'une version A1200 et tout Amiga sont à venir très prochainement. Un jeu de réflexion à conseiller absolument aux initiés du genre.

CRICKET ITS
Amiga
Sortie prévue en mai 95



Décidément ces anglais veulent nous refourguer à tout prix leur satané jeu de bate. Voilà que Grandslam y va de son grain de sel. ALors pour ne pas les vexer, voici quelques précisions sur ce jeu : il sera installable sur disque dur, vous aurez droit à des commentaires de match réalistes (mais entre nous, on s'en tamponne), des profils statistiques individuels (on s'en tamponne encore plus), un mode deux joueurs (génial), 18 joueurs par équipe et 9 nations représentées. Le tout sera même commercialisé en Afrique du Sud (c'est pas du gâchis, ça ?).

JET STRIKE
CD32
Sortie prévue en mai 95



Déjà testé en version A1200, cette verion CD32 n'affiche apparemment aucune amélioration. Ce jeu ressemble plus à du DP qu'à du commercial : vous contrôlez un engin de guerre à la APOCALYPSE, c'est à dire en vue de côté. Niveau technique, c'est pas vraiment ça mais certains prendront certainement leur pied (n'est ce pas Damien).

LIMBO OF THE LOST
CD32
Sortie prévue pour Noël 95

C'est un peu loin mais on vous en parle quand même : Rasputin (édité par Grandslam) annonce la venue d'un jeu d'aventure animé basé sur l'histoire de «the Marie Celeste». Vous aurez droit à une intro vidéo de haute volée d'au moins 20 minutes.

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF DELUXE EDITION
CD32
Sortie prévue en juin 95

La première version avait déjà été qualifiée d'exceptionnelle sur CD32. Cette fois encore les 256 couleurs sont au rendez-vous, les graphs ont été améliorés et une voix virile commente vos prouesses. Pour le reste, rien n'a changé (sauf que vous avez maintenant deux nouveaux parcours), c'est toujours du Toubon.

RUFFIAN
Amiga
Sortie prévue en mai 95

Un plates-formes à la RUFF'N TUMBLE, de la même trempe avec un concept encore plus original. Des graphismes soignés en 32 couleurs vous feront penser qu'il y en a davantage. L'action se déroule en vrai plein écran (du rarement vu sur A500) et une animation des sprites qui avoisine les 8 images secondes. 17 mondes à découvrir pour les plus intrépides d'entre vous.

INTERPLAY





Alyson Goddant :
«Le problème, c'est que nous sommes une maison d'édition américaine et il n'y a pratiquement pas d'Amiga aux U.S.A. Nous travaillons sur des machines plus puissantes (PS-X, Saturn...), il est donc difficile de faire des conversions convenables. Même si l'Amiga venait à réapparaître sur la scène, il est très peu probable que nous nous y intéressions.»

DUNGEON MASTER II
Amiga
Sortie prévue au printemps 95



Il est inutile de vous rappeler ici les principes de DUNGEON MASTER. Notons juste, que maintenant les scénarii ont évolué et que certaines scènes sont extérieures : vous pouvez ainsi explorer des villages, des forêts et des temples avant de redescendre vous cloîtrer dans vos catacombes. Qui sait, peut-être pour toujours !

THE LOST VIKINGS
Amiga
Déjà sorti

Dure journée pour les vikings. Alors que Erik, Baleog et Olaf étaient partis faire un tour en mer, un satané vaisseau spatial avait décidé de les embarquer pour les emmener sur sa planète d'origine. Et vous êtes le seul à pouvoir leur montrer le droit chemin. Ce sympathique jeu de plates-formes a le mérite de faire passer du bon temps à ses utilisateurs. Ne vous attendez pas à une méga bombe, mais à un soft bien torché qui en amusera plus d'un.

IMPRESSIONS





Sterling Michael :
«Nous développons plus que jamais sur Amiga et essentiellement sur 1200 car il est de plus en plus dangereux de développer sur 500. Nous supportons donc toujours autant l'Amiga et ne prévoyons pas de réduire notre cadence ; l'Amiga, on y croit.»

BREACH 3
Amiga
Sortie prévue en juin 95



Equipé comme jamais vous ne l'avez été, vous disposez d'une poignée d'hommes des forces spéciales des planètes fédérées pour mettre fin à la tyrannique domination d'une race extra-terrestres venus foutre le boxon sur Terre. Au travers de plusieurs missions, vous devrez tirer sur tout ce qui bouge. Chose originale, ce jeu est interdit aux moins de 18 ans. Vous savez maintenant à quoi vous devrez vous attendre.

HIGH SEAS TRADER
A1200
Sortie prévue en juillet 95

Vous rêviez de vivre à l'époque des flibustiers des mers du Sud. C'est dorénavant possible grâce à HIGH SEAS TRADER. Vos talents de grand commerçant vous seront ici d'un très grand secours. Votre objectif est de vous enrichir au maximum, pour ensuite vivre paisiblement de vos rentes.



Mais hélas pour vous, vous ne serez pas le seul à avoir cette idée, des batailles sont en perspective. Toujours en 3D, ce jeu vous propose une série de stratégies afin de développer au mieux votre commerce. Essayez d'en suivre les grandes lignes !

ULTIMATE MANAGER SOCCER
Amiga
Sortie prévue en juin 95

Je commence vraiment à en avoir ma dose des jeux de foot. En voilà encore un, débarqué fraîchement de sa Grande Bretagne natale. On ne nous laissera jamais en paix avec le foot. Toutes ces critiques, simplement pour vous dire que ce nouveau soft d'Impressions se fond dans la masse de ses prédécesseurs. Il n'y a vraiment rien de transcendant à vous signaler si ce n'est... Non, non, rien du tout.

TIME WARNER





Daven Bullivan :
«Nous n'avons pas eu de directive selon laquelle nous arrêterions l'Amiga. Nous continuerons à développer ponctuellement des jeux sur Amiga.»

PRIMAL RAGE
Amiga
Sortie prévue en août 95

Déjà présent sur nos bornes arcades, PRIMAL RAGE est attendu sur notre support. Ce nouveau genre de beat'em up mettant en scène des animaux fait décidemment fureur. Cette fois-ci ce sont des animaux mi-monstre mi-démon. Ce jeu est le premier jeu vidéo dont l'anim' a été saisie image par image, c'est vous dire le boulot titanesque. Les images des monstres ont été digitalisées à partir de marionnettes en latex. Ils sont très forts chez Time Warner.

Warner Interactive, filiale de Time Warner Interactive, s'étant dorénavant accouplé à Renegade, comprenez que WI a racheté R et que de ce fait R n'est plus distribué en France par V (V pour Virgin) mais donc par WI, normal.

KOMPART

Nash Ian :





« Nous avons des projets en cours mais à partir de juillet, nous n'aurons plus de produits à proposer. Nous arrêtons définitivement le développement sur Amiga. C'est vrai que c'est une honte parce que nous avons profité de l'Amiga, fait des bénéfices, mais le marché PC est devenu trop impressionnant. Il faudrait énormément de temps à l'Amiga pour revenir, et ce serait trop tard. Donc, quoi qu'il advienne, nous arrêtons l'Amiga.»

BEHIND THE IRON GATE, FOOTBALL GLORY INDOORS et CHESS THROUGH THE AGES
Amiga
Sorties prévues en juillet et août

Pour ces trois jeux, nous ne possédons aucun renseignement, mais bon, on va faire avec. Pour FOOTBALL GLORY INDOORS, vous prenez FOOTBALL GLORY et vous y rajoutez un toit, ça devient de l'indoors. Pour BEHIND THE IRON GATE, vous prenez le film «Derrière la porte verte», vous le traduisez en anglais et vous mettez Iron à la place de Green (non, sérieusement pour ce jeu, je n'ai aucun renseignement et le titre ne m'aide pas vraiment). Enfin, pour CHESS THROUGH THE AGES, bah... Ah, oui je sais, vous prenez un jeu d'échec et vous le faîtes voyager dans le temps. On peut bien se marrer un peu, non ?

EVILS DOOM
Amiga
Sortie prévue en juin 95

Je rassure tout de suite everybody, ce jeu ne ressemble en rien à DOOM, d'ailleurs pourquoi l'avoir appelé ainsi. Vous devez donc sauver les quatre chevaliers de l'Apocalypse poursuivis par sept méchants démons débarquant tout droit de Netherworld.



Vous voyez un peu ce qui vous attend, c'est pas de la rigolade ! Ce jeu est donc un jeu de rôle dans lequel vous devrez découvrir un maximum d'objets afin d'avancer le plus loin possible dans les labyrinthes. Ah, ça y est, j'ai compris pourquoi ils l'avaient appelé DOOM, c'est parce qu'il y a des labyrinthes, ah, ok, ok, ok...

LEADING LAP
Amiga et CD32
Sortie prévue en mai 95

La clé du mystère de LEADING LAP réside dans le fait que l'intérêt du jeu est incrémenté par les différents champs de vision que vous pouvez avoir des circuits. Vous allez donc, en compagnie de cinq autres pilotes, vous disputer la suprématie du pilote le plus rapide du monde. Ces circuits seront le plus souvent illégaux et vous devrez faire attention aux excès de vitesse. Alors, vous êtes prêts : 3..2..1..Partez !

TACTICAL MANAGER II
Amiga
Sortie prévue en mai 95

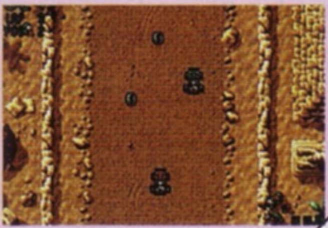
Arrrggg !!! je vous jure que je vais finir par faire une indigestion de jeux de foot. C'est au tour de Black Legend d'y mettre le sien. Remarquez, il s'agit du deuxième volet d'une série commencée il y a deux ans. Cette fois-ci, ils nous reviennent avec de nouvelles options : intelligence plus élevée de l'ordinateur, niveau de difficulté en hausse... En un mot, il est encore plus difficile de devenir un bon manager. Déjà qu'au départ, la chose n'était pas donnée, imaginez maintenant.

TOWER OF SOULS
Amiga
Sortie prévue en mai 95

Le pays de Chaybore est dominé par le tyrannique Baalhathrok qui utilise des machines pour pomper toute l'énergie des habitants de cette planète. Je suis Treeac, celui que la prophétie avait désignée : «à tes 18 ans, tu détruiras les machines diaboliques avec ton épée magique et tu ramèneras sur Chaybore la paix et la tranquilité». «Ainsi soit-il», répondis-je d'un air solennel, «tu n'es pas un peu fou de la tête de me donner ce genre de mission». «Telle est ta destinée». Par pitié, vous ne voudriez pas prendre ma place ?

TURBO TRAX
Amiga
Sortie prévue en juin 95

Ce jeu se pose comme un sérieux concurrent à sa majesté ATR. Et il a vraiment de quoi faire très peur. La vue de vos circuits est à peu près identique à celle déjà testée dans ATR (une vue du dessus). Grâce à TURBO TRAX, vous disposez de cinq types de voitures différents, de 25 circuits répartis en cinq mondes et de nombreuses autres options que vous découvrirez en temps et en heure. D'ici là, soyez sage et entraînez vous d'arrache pied à ATR pour avoir une chance d'exceller à TURBO TRAX (Trax, c'est d'ailleurs mon nom de code, mais tout le monde s'en fout).



KRISALIS

Tim James :



«Nous n'avons plus de projet en cours sur Amiga en raison des problèmes que Commodore connaît. Nos ventes ont sensiblement baissé depuis quelque temps mais si Commodore UK reprend l'Amiga et trouve des solutions, alors on reprendra le développement. Nous n'avons pas abandonné les projets en cours, commencés depuis un an ou plus.»

LEGEND
A1200 et CD32
Sortie prévue en juin 95

Notre planète est devenue, par une expérience scientifique, un énorme dépotoir d'aliens. Fort de sa puissance, le chef des aliens a décidé de modifier le temps afin d'y régner en maître absolu. Pour contrecarrer ses plans, le professeur Flamewood et Billy ont inventé une machine à voyager dans le temps. Vous naviguerez ainsi au travers de quatre périodes clé de l'histoire de l'humanité (les indiens, le Moyen-Age, les pharaons et l'Ancienne Chine), tentant de mettre à mal la stratégie des aliens.

MANCHESTER UNITED THE DOUBLE
Amiga et CD32
Sortie prévue mai 95

La saison 1993-94 fut une saison faste pour le club de Manchester : championnat et coupe. En cet honneur, Krisalis a conçu ce nouveau soft en 3D isométrique incluant quelques modifications notoires. Cette fois-ci, tous les paramètres du foot ont été pris en considération : cartons jaunes et rouges entraînant une suspension automatique, plus de 2500 joueurs avec 10 caractéristiques spécifiques, un marché des transferts, terrains modifiés suivant les conditions météos et biensûr un mode management... D'après la version que nous avons effectivement pu voir, le jeu «nouvelle mouture» s'annonce très prometteur. Ce doublé risque de faire très mal !

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE (BUDGET)
Amiga et CD32
sortie prévue en mai 95

Krisalis a pensé à tout : lors de la sortie mondiale de MANCHESTER UNITED THE DOUBLE, ces petits rusés ont décidé de sortir la version Budget de son prédécesseur. Autant vous dire que certains seront contents de retrouver Cantona autre part que derrière des barreaux. Le tout, bien sûr, à un prix canon !

SABRE TEAM (BUDGET)
Amiga, A1200 et CD32
Sortie prévue en juin 95

Toujours dans la famille Budget, je voudrai SABRE TEAM. Eh bien Krisalis y a également pensé. Voilà que pour un moindre prix, vous pouvez shooter sur tout ce qui bouge. Après les affres du GIGN, testez votre habileté à déjouer les pièges posés par les terroristes. Plus simple comme principe de jeu, tu meurs !



TEAM 17



Alan Bunker :
«Il faut avouer que nous développons de plus en plus de jeux sur d'autres plates-formes comme la Saturn, la PS-X, le PC et le Mac... Au cours du dernier ECTS, nous avions affirmé que nous soutiendrions l'Amiga coûte que coûte, mais depuis six mois, vraiment rien n'a changé au niveau de Commodore, on désespère. C'est pourquoi nous sommes malheureusement amenés à développer davantage sur d'autres machines et si l'Amiga chute encore, nous ne pourrons plus le soutenir. C'est vrai, c'est honteux dans la mesure ou Team 17 s'est forgé une réputation grâce à l'Amiga... Mais j'espère sincèrement que les choses vont s'améliorer, et rapidement !»

ALIEN BREED 3D
Amiga et CD32
Sortie prévue en mai 95

ALIEN BREED, ALIEN BREED... Vous allez en entendre causer de ce jeu. My God, qu'est ce qu'ils viennent de nous pondre les programmeur de chez Team 17. Un kill'em up en 3D avec une technique révolutionnaire de choix des angles, des graphiques en 3D mappée et avec une texture hyper réaliste. Avec des jeux pareils, peut-on encore dire que l'Amiga n'est pas une excellente machine ?

FINAL OVER
Amiga et CD32
Sortie prévue en mai 95

Les britishs sont décidément très friands de ce sport de targols auquel on joue avec une batte, une balle et trois bouts de bois sur lesquels reposent deux batons qu'il faut, bien evidemment faire tomber. Ces notes n'étant pas très explicites, pour ceux qui n'avaient pas capté le jeu, il s'agit effectivement du cricket. C'est donc ce jeu que nous propose Team 17. Eux qui au départ n'étaient pas très sport, ils doivent s'y mettre par la force des choses. Quoiqu'il en soit, même avec le talent que l'on reconnait à Team 17, un jeu de cricket reste un jeu de cricket. A vous de voir.

KING OF THIEVES

Ce projet a été annulé. Ne croyez pas que Team 17 veuille délaisser l'Amiga mais la version PC a connu le même sort ; les raisons invoquées par l'éditeur ont été le manque de jouabilité du soft malgré de somptueux graphismes. Dommage !

KINGPIN
Amiga et CD32
Sur le point de sortir

Un jeu de boules et de quilles, voilà ce que vous propose Team 17. Comme je vous l'avais dit, le sport fait maintenant partie des classiques de cet éditeur anglais. Pas besoin de vous en dire plus puisque ce jeu a été testé le mois dernier. Pour finir, une simple question : pierres qui roulent ammassent-elles mousse ?

SPERIS LEGACY
Amiga et CD32
Sortie prévue en juin 95



SPERIS LEGACY n'est rien d'autre qu'un jeu d'arcade/aventure qui vous amènera à explorer le monde fabuleux de Speris. Vous devrez retrouver des clés permettant d'accéder aux différentes portes temporelles et vous devrez également résoudre des énigmes plus ou moins complexes. C'est dire l'intérêt de ce jeu qui reste toutefois très mignon... Pour les moins de cinq ans.

WORMS
Amiga et CD32
Sortie prévue en septembre 95

Dans ce jeu, la règle est simple : tuer ou être tué. Il s'agit en aucun cas d'un kill'em up à la Doom, mais bien d'un jeu tout mignon tout plein qui ressemble par ses paysages comme un frère à LEMMINGS. Ici, vous devez livrer une guerre sans merci à tous les autres petits worms en utilisant la panoplie d'armes que vous avez en votre possession. Ce jeu de stratégie ne démérite pas, mais laisse quelques regrets : pourquoi ces personnages sont-ils aussi moches ?

MICROPROSE

COLONIZATION
Amiga
Sortie prévue en juin 95

Ce jeu de stratégie/découverte a été sur un autre support, dont nous tairons le nom, un énorme succès commercial.



Vous devez endosser la casquette d'un ancien colon parti découvrir le nouveau monde. Vous rencontrerez dans votre tentative de colonisation différents obstacles que vous devrez gérer avec toute votre colonie. Ce jeu sera disponible en quatre langues (anglais, allemand, espagnol et français) et vous demendera de combiner la stratégie et la diplomatie. Pas facile, n'est-ce pas ?

PIZZA TYCOON
Amiga
Sortie prévue en mai 95

A mi-chemin entre TRANSPORT TYCOON et SIM CITY, PIZZA TYCOON apporte une certaine originalité dans des jeux un peu trop stéréotypés. Comme son nom l'indique, vous vous trouvez à la tête d'un réseau de livraison de pizzas et vous devez bien sûr faire tout votre possible pour éliminer la concurrence. Mais qui veut voyager loin, doit ménager sa monture, alors prenez votre temps et gérez au mieux vos affaires : réseau de transport, approvisionnement en marchandises, plan de développement marketing... Autant vous dire que vous avez des pizzas sur la planche.

UFO : THE ENNEMY UNKNOWN
Amiga
Déjà sorti

Que vous dire de plus sur UFO si ce n'est que dès à présent vous pouvez le retrouver chez votre revendeur Amiga préféré. Certes, il n'en reste pas beaucoup mais essayez dans les FNAC, certaines persévèrent encore.

KINGSOFT (IKARION)



Wolfgang Merkens :
«Encore deux titres à venir, après quoi nous arrêtons l'Amiga parce que, en Allemagne, les utilisateurs d'Amiga revendent en masse leur machine. Même si l'Amiga redémarrait d'ici 2 ou 3 mois, il serait déjà trop tard ! Nous n'y croyons plus.» (NDRC : si les machines sont revendues c'est qu'elles sont forcément réutilisées...)

MAD NEWS
Amiga
Pas sûr d'être distribué en France

Ikarion est un distributeur outre-Rhin, auteur déjà, de plusieurs titres sur Amiga. Leur nouveauté s'intitule MAD NEWS, mais ce dernier n'est pas sûr d'être distribué en France ni en Angleterre. Quel dommage que nous ne puissions pas goûter à ce jeu complètement loufoque qui vous met dans la peau d'un rédac'chef de magazine et vous organisez la vie de votre canard comme bon vous semble. Cette absence probable de distribution a été possible grâce à la pression qu'a exercée notre rédac'chef ; avait-il peur pour sa place ?

MILLENIUM

Keith Smith :
«L'Amiga n'est plus assez rentable, c'est pourquoi nous n'avons plus grand chose à sortir à l'avenir... Mais on ne peut pas dire catégoriquement que l'on va supporter une machine ou l'abandonner. Il faut seulement garder un oeil sur le marché Amiga et l'on verra si cela vaut à nouveau la peine de développer sur Amiga. Si l'Amiga reprend, bien-sûr que nos développements Amiga réapparaîtront.»

EXTRACTOR
CD32 (juin 95)

A la tête d'une bande de cinq mineurs vous devez soulager des tas d'îles de leurs minéraux les plus précieux. Vous en avez 25 par niveau, et cinq niveaux différents. Autant vous dire que vous allez vous couvrir de charbon tout noir. Après ce jeu, je pense qu'une bonne douche s'imposera.

MASTER AXE
Amiga et CD32

Millenium commence à nous les brouter avec leur Master Axe. Au cours du dernier ECTS (en septembre s'il vous plaît !), une campagne marketing impressionnante nous avait été infligée : Cadillac de 12 mètres de long accompagnait les héros du jeu, à savoir quatre gros bras du karaté (de rue ?). Bien, bien, on avait été impressionés, mais maintenant... ben, plus rien ! Pas la moindre nouvelle, ni même une preview de ce qui avait été annoncé comme un méga super giga hit ! Se seraient-ils aperçus que ça n'allait donner qu'une méga giga super... daube ?

RENEGADE

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
Amiga
Sortie prévue en juin 95

Voilà un jeu d'aventure à la King Quest dont nous devrions reparler très prochainement et en de très bons termes.

SENSIBLE GOLF
Amiga
Sortie prévue en septembre 95

Time Warner ne nous a pas parlé de ce titre qui serait, semble t-il reporté au mois de septembre ; aucune trace non plus dans leurs communiqués de presse (???). Je vous rapelle quand même que l'éditeur de SWOS prépare un jeu de golf avec des graphismes qui vous feront penser au jeu de foot sus-cité.

SPEEDBALL 2
CD32
Sortie prévue en mai 95

Tiens, comment se fait-il que ce jeu réapparaisse soudain ? Personne ne me contredira quand je dis que Speedball 1 et 2 font partie de ces jeux auxquels personne n'a pu y échapper... Du moins, en leur temps, c'est à dire il y a bien maintenant plus de cinq ans. On se demande alors pourquoi, maintenant, la version CD32 vient montrer le bout de son nez, surtout que l'on peut suspecter une version non améliorée ; à moins qu'ils nous réserve une surprise agréable...

MINDSCAPE

Emmanuel Denis :
«L'Amiga, c'est fini ! Maintenant, ce sont uniquement le PC et le MAC en CD-ROM qui s'imposent. Il n'y a plus de distribution pour les titres Amiga, et pire encore, il n'y a plus de demande. Les gens vont se tourner vers ces machines ou, s'ils n'en ont pas les moyens, vers des consoles comme la PS-X ou la Saturne... Mais l'Amiga, c'est comme Atari, on n'y croit plus... Ca ne redémarrera pas, c'est mort !»

EVASIVE ACTION
Amiga et CD32 (mai 95)

Vous voici bien calé dans le baquet de votre super jet, lorsque soudain vous voyez sur votre écran de contrôle une rafale de missiles se dirigeant tout droit sur votre appareil. A mi-chemin entre Hot Shots et Top Gun, ce jeu vous fournira toutes les montées d'adrénaline dont vous rêviez. Avec quatre scénarii différents et une panoplie complète au niveau de vos armes et de vos avions, vous goûterez enfin aux vraies joies du bon shoot'em up. C'est pas trop tôt !

MEGARACE
CD32 (mai 95)

Depuis le temps qu'on en parle, sa date de sortie est enfin connue. Mais ne nous réjouissons pas trop vite de peur de leur porter la poisse. MEGARACE, comme tous les amigaphiles le savent, est une véritable bombe sur CD32. A mi-chemin entre le reality show et le jeu de voitures, ce jeu vous laissera une formidable impression. Encore faut-il que ces messieurs de chez Mindscape se décident enfin à le sortir, enfin tout dépend de CRYO, le développeur du soft. Nous en tout cas, nous croisons les doigts et touchons du bois (génial, ça rime).

TINY TROOPS
Amiga et CD32 (juin 95)

La petite planète d'Agaris IV n'en peut plus. Ses habitants sont de farouches guerriers qui, en guise d'amusement, enchaînent les batailles les unes après les autres. Tous les 450 ans, la guerre recommence entre les Klutes et les Furfurians. A vous, à présent, de jouer. Ce soft est une sorte de jeu de stratégie éducatif qui fera plus appel à votre matière grise qu'à votre précision des jeux de combat. Finalement, tout le monde y trouvera son compte.

SYNDICATE
CD32 (mai 95)

Le monde est divisé en plusieurs corporations qui contrôlent notre bonne vielle Terre. Ces gouvernements sont irrespectueux des lois démocratiques et la seule justice qu'ils connaissent est celle des armes à feu. Cette version CD32 est une pâle adaptation de la version A1200 avec quelques scènes cinématiques intermédiaires, semble t-il. Il est à noter que, dorénavant, vous contrôlez votre armée de cyborgs et que vous pouvez jouer avec huit autres syndicats en même temps. Avec ce système, la guerre pour le pouvoir n'est pas prête de voir le bout du tunnel.

VIROCOP
AMIGA & A1200
Sortie prévue en mai 95

Mais quel est donc ce titre dont nous n'avions jamais entendu parler ? Eh bien, Virocop est un jeu de plates-formes en 3D, où vous contrôlez un robot qui tire dans tous les sens et sur tout ce qui bouge. Un mode deux joueurs en équipe vous permettra de goûter aux joies de la solidarité à travers 4 zones d'action différentes : sur des tables de billard, au beau milieu de camps militaires, à l'intérieur d'un ordinateur ou encore à travers un paysage plus standard du type Whyzz. Le but du jeu, en fait, est des plus original car c'est votre disquette de jeu qui se trouve infectée par des virus que vous devez anéantir, ceci grâce à une vingtaine d'armes différentes : vous êtes maintenant dans la peau de Viruschecker !

L'ECTS, EN BREF :

MAI 95 :

ALIEN BREED 3D, AMIGA & CD32 (TEAM 17)
BALDIES, AG, 1200 & CD32 (GAMETEK)
BASE JUMPER, AMIGA (GRANDSLAM)
CHAMPIONSHIP MANAGER 2, AMIGA (DOMARK)
CLOCKWISER, AG, 1200 & CD32 (GRANDSLAM)
DARKSEED, CD32 (CYBERDREAMS)
DELUXE PAINT 5, AMIGA (ELECTRONIC ARTS)
DUNGEON MASTER 2, AMIGA (INTERPLAY)
EVASIVE ACTION, AMIGA & CD32 (MINDSCAPE)
F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED., AMIGA (DOMARK)
FINAL OVER, AMIGA & CD32 (TEAM 17)
FRONTIER 1er ENCOUNTERS, 1200 & CD32 (GAMETEK)
ITS CRICKET, AMIGA (GRANDSLAM)
JET STRIKE, CD32 (GRANDSLAM)
KINGPIN, AMIGA & CD32 (TEAM 17)
LEADING LAP, AMIGA & CD32 (KOMPART)
MANCHESTER U. THE DOUBLE, AG & CD32 (KRISALIS)
MEGARACE, CD32 (MINDSCAPE)
PINBALL ILLUSIONS, CD32 & 1200 (21st CENTURY)
PIZZA TYCOON, AMIGA (MICROPROSE)
POLE POSITION, 1200 (ASCON)
RALLY CHAMPIONSHIP, AG, 1200 & CD32 (FLAIR)
RUFFIAN, AMIGA (GRANDSLAM)
SPEEDBALL 2, CD32 (RENEGADE/TIME WARNER)
SUPER STREET FIGHTER 2, 1200 (US GOLD)
SYNDICATE, CD32 (MINDSCAPE)
TACTICAL MANAGER 2, AMIGA (KOMPART)
TOWER OF SOULS, AMIGA (KOMPART)
VIROCOP, AG & 1200 (RENEGADE/TIME WARNER)

JUIN 95 :

BREACH 3, AMIGA (IMPRESSIONS)
BRUTAL, AG, 1200 & CD32 (GAMETEK)
COLONIZATION, AMIGA (MICROPROSE)
EVILS DOOM, AG (KOMPART)
EXTRACTOR, CD32 (MILLENIUM)
FLIGH AMAZON QUEEN, AG (RENEGADE/TIME WARNER)
LEGEND, 1200 & CD32 (KRISALIS)
NICK FALDO.. DELUXE EDITION, CD32 (GRANDSLAM)
SABRE TEAM BUDGET, AG, 1200 & CD32 (KRISALIS)
SIMON SORCERER 2, 1200 & CD32 (ADVENTURE SOFT)
SPERIS LEGACY, AG & CD32 (TEAM 17)
TFX, 1200 & CD32 (OCEAN)
TINY TROOPS, AG & CD32 (MINDSCAPE)
TURBO TRAX, AG (KOMPART)
ULTIMATE MANAGER SOCCER, AG (IMPRESSIONS)

APRES JUILLET 95 :

BEHIND IRON GATE, AMIGA (KOMPART)
CHESS THROUGH THE AGES, AG (KOMPART)
COALA, 1200 (EMPIRE)
FOOTBALL GLORY INDOORS, AG (KOMPART)
HIGH SEAS TRADER, 1200 (IMPRESSIONS)
LIMBO OF THE LOST, CD32 (GRANDSLAM)
MAD NEWS, AMIGA (KINGSOFT)
MASTER AXE, AG & CD32 (MILLENIUM)
MICROMACHINES 2, AMIGA (CODEMASTERS)
PINBALL MANIA, AMIGA (21st CENTURY)
PRIMAL RAGE, AG (TIME WARNER)
RISE OF ROBOTS 2, CD32 (MIRAGE)
STAR CRUSADER, AG, 1200 & CD32 (GAMETEK)
TOTAL FOOTBALL, AMIGA (DOMARK)
WORMS, AG & CD32 (TEAM 17)

US GOLD

Stéphanie Capon :
«On a plus qu'un projet en cours sur Amiga et je ne pense pas que nous en ayons d'autres par la suite. Nous ne pouvons pas développer sur un marché en chute. Par contre, si l'Amiga venait à se relancer, il est évident que nous reprendrions le développement sur la machine.»

SUPER STREET FIGHTER 2
A1200
Sortie prévue en mai 95

C'est la suite de la continuation de la suite de STREET FIGHTER, premier du nom. C'est à l'occasion du film qui va bientôt crever vos écrans, enfin ceux du cinéma, que US Gold en profite pour nous replonger dans cet univers impitoyable de la baston de rue. Mais pourquoi tant de haine ? Pour plus d'infos cf. la preview du n° 13 et le dossier «COMBATS».

AMIGA VS PC

LA REALITE !!!

Réponse à la lettre de Dizy Laurent.

OK, le CONCEPT du PC date de 1981, OK, MS-DOS est un système d'exploitation 8 bits et indigeste, OK, le PENTIUM a un bug. Mais si le PC, depuis le temps, n'avait pas su évoluer face à la concurrence de nouvelles machines telles que le MAC, l'ATARI ST ou l'AMIGA, c'est sûr, il n'existerait plus.
La concurrence est telle, au sein même du monde PC, que le successeur du PENTIUM sortira cette année, sans bug ! Le 486 est sur le point de disparaître ; les prix baissent encore du quart. C'est en quelque sorte cette course et ce renouvellement qui permettent au standard de ne jamais être en retard. L'Amiga, même s'il reste puissant, le devient (en retard) : il n'y a pas eu de nouvelle machine depuis plus de trois ans.
Ensuite, pour répondre à la question de MS-DOS et de ses 640 Ko, cela fait déjà pas mal de temps que les jeux en mode protégé (DOS 4 GW, utilisant la mémoire en un seul bloc) existent. Et pour ce qui de la gourmandise des jeux en mémoire, je rappelle que bien des jeux PC se contentent encore de 1 Mo (FURY OF THE FURRIES,VROOM MULTIPLAYER, COLONIZATION, pour ne citer qu'eux).
Et puis, allons-y franchement, le futur du PC, c'est immédiat. En effet, toutes les «tares» logicielles (que je vais rappeler) seront bientôt à oublier.
Comme je le disais plus haut, en 1981, l'IBM PC-XT était à base de 8088, version 8 bits du 8086 (16 bits). MS-DOS fut donc un système d'exploitation 8 bits. S'il n'était pas capable de «voir» que 640 Ko, c'est qu'à l'époque, 64 Ko de mémoire vive était un luxe (voyez l'Apple II et le ... VIC 20), et que les programmeurs de Microsoft pensaient que la limite du mégaoctet de RAM ne serait jamais atteinte dans la décennie.
Et si MS-DOS est resté à 8 bits jusqu'à sa dernière version en date, c'est par souci de le faire fonctionner sur toutes les machines.
Quand l'Amiga est arrivé, c'était déjà une machine 16 bits, donc un système d'exploitation 16 bits à, encore aujourd'hui, une puissance suffisante. Mais le PC est actuellement en train de vivre un tournant de son histoire : tous les PC depuis le 386 vont avoir un système d'exploitation 32 bits, WINDOWS 95, ce qui permettra de les utiliser à pleine puissance.
La question des «couches» que Laurent soulève est alors réglée. Au lieu d'avoir les couches : matérielle ; bios ; MS-DOS ; gestionnaire mémoire ; noyau de Windows ; gestionnaire graphique ; drivers ; applications ; on aura : matérielle ; bios ; windows 95 ; drivers ; applications.
Aussi simple que l'Amiga ! Et en 32 bits, cette fois, le multitâche sera véritable. Les PC-XT et les 286 seront alors des impasses, mais de toute façon, personne n'en achetait plus, alors...
Laurent n'a rien compris à la mémoire cache. Non, le cache n'est pas «un peu de mémoire qui suit le processeur, et le reste à la traîne», ah ça non, ce n'est pas la FAST-RAM qui accompagne la RAM de l'Amiga ; c'est bel et bien un dispositif qui permet au processeur de ne jamais connaître l'état d'attente. Pas de problème donc.
Une autre question (eh oui, encore une) : celle du comparatif 80486/68040. Tout dépend des références que l'on prend. Si les tests MIPS et Dhrystone donnent le 68040 vainqueur, il y a encore les tests Landmark et SPECmark qui, cette fois, donnent l'avantage au 486. Et il y a encore les Benchmarks qui dans le duel PENTIUM/POWER PC, donnent ce dernier gagnant. Vous comprenez, tout ceci est très flou, car ça repose sur des applications différentes...
D'ailleurs, à propos de POWER PC, j'espère que c'est le processeur que David Pleasance choisira, car c'est le seul RISC, à être au moins compatible avec le Motorola.
Fin de la lettre de Dizy Laurent : «l'Amiga a, quant à lui, de gros avantages...», ouais, dont par exemple, la possibilité de ne mettre qu'un disque dur, de portable (2' 1/2), lent, cher et de faible capacité. Enfin, n'exagérons rien, ce n'est «que» sur les 500-500+-600 ! Alors, on peut acheter un boîtier Tower avec Bus DIEGO... euh, pardon, ZORRO (bonjours les noms pour une machine qui essaie de pénétrer le marché professionnel) et rajouter un processeur, et ci, et ça... Et le Laurent, il appelle ça une machine nette, sans bidouille hard (...) ?!? Arrêtez la mauvaise foi !
Une machine à l'intérieur de laquelle on peut rajouter ce que l'on veut parce qu'on a de la place (PC, MAC, A2000, 3000, 4000), ça c'est ce que j'appelle une machine sans bidouille.
Une machine à laquelle on n'a pas besoin de connecter un «grille-pain» coûtant le prix d'une station graphique pour exploiter UN SEUL logiciel d'images de synthèse mais qui, au contraire, est puissante dès le départ, et exploitable par TOUS les logiciels programmés pour elle, c'est aussi ce que j'appelle une machine sans bidouille.
Et le Workbench ?
Remarquablement multitâche, et qu'est ce qu'il est beau en noir et blanc et deux niveaux de gris (d'après ce que j'ai pu voir sur vos photos), pour une machine capable d'afficher au minimum 32 couleurs, c'est un monde !
Je pourrais continuer longtemps comme ça, mais je sens que je vous agace légèrement.
Allez on fait la paix ? Non ? Bon ben prenez quand même le danger que représente le PC, pour vous, au sérieux. Parce que ce n'est pas à coup de jeux de mots vaseux (ladaube photo chiottes) que vous ferez vaciller l'ordinateur auquel la chose que vous reprochez le plus est le succès.
Bon ben voilà, j'ai écrit cette lettre, assez longue je vous l'accorde, au cas où « Amiga vs PC, les lecteurs ont la parole» devienne une véritable rubrique, ce qui serait très intéressant pour tout le monde. J'espère que vous la publierez, sans rien supprimer, car cela renforcerait le débat. J'ai vérifié tout ce que j'y affirme.

Pour conclure, il faut que vous reconnaissiez enfin que la micro-informatique, ce n'est pas tout blanc d'un côté (le vôtre) et tout noir de l'autre. Car si l'Amiga est une machine dont le concept (ne voyez là aucun jeu de mot) est excellent, il possède (presque) aussi bien des défauts que des qualités, et même si la conception du PC date de quatorze ans, celui-ci a su évoluer. Vous allez me dire : «le raisonnement tout blanc/tout noir, c'est ça être passionné». Ben non, c'est pas de la passion mais de la connerie. La passion, c'est «j'aime ma machine», un point c'est tout. Et ne vous voilez pas les yeux lorsque vous recevez des lettres de lecteurs voulant acheter une 3DO : la passion finit quelquefois par s'éteindre. Si l'Amiga venait un jour à écraser le PC, celui-ci étant extrêment modulaire (UNE taille standard de cartes mères), eh bien j'achèterais une carte mère Amiga (rien n'est impossible), fabriquée par un constructeur profitant de l'occasion ! Folie, quand tu nous tiens...
Martin Jean-Baptiste, PCiste (vous l'aurez deviné) et lecteur occasionnel d'Amiga Concept ; pourquoi ? Quelle question ! Parce que ça m'intéresse.
PS : j'invite les lecteurs d'Amiga Concept à répondre, à leur tour, à ma lettre.

PPS : PC signifie PERSONAL COMPUTER.
PPPS : David Pleasance n'est pas le futur killer des Steve Jobs (Apple, Next), et Bil Gates (Microsoft), car l'avenir de la micro appartient aux jeunes. Pandanlagueule !

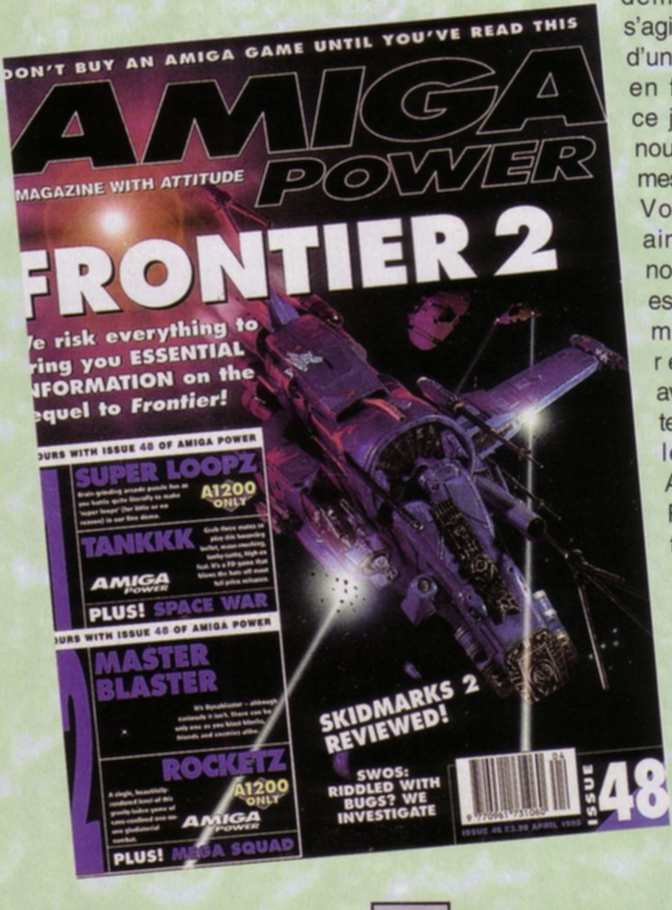
REVUE DE PRESSE



COUP DE GUEULE : A-POWER S'AMUSE A TUER L'AMIGA !

MISE EN GARDE : les lignes qui vont suivre n'ont rien de réjouissants pour l'Amiga. En ce bas monde où l'heure est à l'union pour tenter de sauver notre machine, certains confrères trouvent le moyen de tout mettre en oeuvre pour détruire les quelques illusions qui nous restent. C'est avec un certain regret que nous nous voyons contraints de dénoncer cette imposture afin de faire respecter notre plate-forme. Ce mois-ci, la revue de presse ressemblera plus à un gros coup de tronche qu'à un conte pour petit enfant.

Le magazine incriminé est une publication anglaise que nous avons souvent l'habitude de rencontrer dans cette rubrique. Le pourquoi de nos attaques est dû au fait que ce charmant mag outre-Manche éprouve un malin plaisir à descendre constamment tous les jeux, ou devrais-je plutôt dire, les jeux des éditeurs dont ils ne tirent aucun bénéfice. Et même à ce niveau là, je ne sais pas si ce n'est pas simplement le sentiment sado-maso qui les anime. Notre prise en main de l'affaire s'est faite à la suite de la lecture du numéro d'avril où ATR a été purement et simplement descendu. Imaginez ce jeu avec seulement 38 %. Certains fanzines pourraient se permettre d'agir de la sorte, mais comment un magazine respecté et respectueux depuis 48 numéros de l'Amiga peut faire cet affront à son gagne-pain. De plus, si personne ne lisait ce mag, on n'irait pas chercher des noises du côté des buveurs de thé, mais le problème c'est que ce dernier est une référence dans le monde de la presse Amiga, alors imaginez un peu l'impact. Décidément, ils en prennent vraiment pour leur grade, car en plus leur slogan n'est autre, après traduction (et je vous jure que je ne l'invente pas) : «n'achetez pas un jeu Amiga avant d'avoir lu...». C'est sûr qu'avec les notes attribuées à chacun des jeux, susceptibles de redresser la barre du navire Commodore dans cette tempête qui s'acharne irrémédiablement sur lui, c'est pas le PC qui va couler l'Amiga mais bel et bien AMIGA POWER. Ca y est c'est fait, j'ai lâché le morceau, que Sa Majesté la Reine me pardonne, mais le secret était trop important pour être gardé par un seul individu et qui plus est en pleine décrépitude neuronale. Après, il ne faudra pas s'étonner si un éditeur du talent de Team 17 ne souhaite plus s'attacher leurs services. Je les comprendrais fort bien. Mais attention car j'en vois venir certains avec leurs gros sabots, nous posant la question, à savoir : «vous ne défendriez pas un peu Team 17 car vous vendez leurs produits ?». Vous pouvez effectivement vous poser la question. Quant à moi, je ne me rabaisserais pas à nous défendre et je vous donnerais simplement quelques chiffres : sachez que pour le numéro 12, nous avons mis en cover-disk ATR et SHADOW FIGHTER. Chaque jour nous recevions environ 300 courriers pour recevoir une des deux D7. Nous avons envoyé en un peu plus d'un mois et demi plus de 5000 démos d'ATR sur simple demande. Il s'agissait donc d'un plébiscite en faveur de ce jeu. Nous, nous n'y sommes pour rien. Vous avez aimé le jeu, nous aussi, il est donc normal qu'il se retrouve avec une note avoisinant les 90 %. AMIGA POWER trouve normal que celui-ci ne vaille qu'un petit 38 % (à force de vous le répéter vous allez finir par le savoir). ATR n'est qu'un exemple parmi tant d'autres et la crise du mois ne s'arrête pas là. Dans un petit encadré (qui passe inaperçu si l'on est myope ou astigmate) situé dans la partie 'news' de la revue, on peut trouver la rubrique intitulée The Disseminator. Et le clou du spectacle, et là c'est vraiment gonflé, réside dans le fait qu'ils s'égosillent haut et fort à clamer qu'ils détiennent la suprême vérité en ce qui concerne les tests de jeux. Alors là, franchement, il y a de quoi faire rire tout un séminaire de notaires coincés du trou d'uc. Je n'exagère pas et je tiens pour preuve la traduction objective des quelques lignes introduisant la rubrique : «Amiga Power dit la vérité sur tous les jeux. Nous n'avons pas peur de republier les notes que nous avons mises dans de précédents numéros car elles sont toutes exactes. C'est le but du Disseminator, de les comparer à celles de nos supposés rivaux (...) Ainsi vous économiserez £7.94 chaque mois.» Sérieusement, y'a pas de quoi se fendre la poire ? Les magazines attaqués sont The One Amiga et Amiga Action. Tous deux notent ATR avec un 85 et 88 %. Pourquoi Amiga Power est-il si cruel ? A mon avis, certains frustrés de la disquette verraient d'un très bon oeil la disparition de l'Amiga. Mais alors autant changer tout de suite de créneau et laisser aux vrais amigaphiles le droit de rêver.



Finalement, la France n'est pas si mal lotie : deux trois revues Amiga et une entente honnête même si parfois les blagues ont quelque peu fusé. Au pays du fair play, l'Amiga n'est pas roi et hélas, tous les coups sont permis pour l'empêcher de retrouver son trône. C'est fort dommage !

STEPHANE GABILLOT

LE POINT DE VUE DU REDACTEUR EN CHEF D'AMIGA-CONCEPT : Imré Antal.

Lettre ouverte à Amiga-Power :

«Depuis des années, j'apprécie votre magazine mais depuis quelques mois, votre comportement m'atterre : vous vous présentez comme un «magazine qui a de l'allure», du caractère, en somme («a magazine with attitude»)... Mais, dans vos tests de logiciels, je ne comprend pas l'intérêt que vous portez à casser systématiquement les bon jeux et approuver les moins bons. Seriez-vous dépendants de la publicité des éditeurs ?
Je prends pour exemple A.T.R, de Team 17, que vous avez noté 38 % et SUPER LEAGUE MANAGER, d'Audiogenic, qui a obtenu un généreux 89 %. Pourquoi avoir été aussi sévère avec A.T.R, que toute la presse a apprécié ? Au sein de ma rédaction, il ne se passe presque pas une seule journée sans que les rédacteurs, et moi-même, nous nous défoulions sur ce jeu ! A l'inverse, SUPER LEAGUE MANAGER, dont nous n'avons eu pour l'instant qu'une démo, ne me semble pas à la hauteur de l'appréciation que vous en faites.
Je ne crois pas que vous rendiez service à vos lecteurs en adoptant une telle «attitude» : ils se rendront tôt ou tard compte que vous les amenez vers un mauvais chemin. Beaucoup de personnes, en France, vous diront qu'ils considèrent Team 17 comme l'un des meilleurs éditeurs sur Amiga, si ce n'est LE meilleur. Avec de tels agissements, vous risquez de décourager les plus méritants, dont Team 17 fait partie, et ceci, le monde Amiga ne le souhaite pas.
Peut-être aussi que vous jouez une compétition avec les autres magazines anglais, à celui qui se fera le plus remarquer, en détruisant du mieux que possible, les hits de demain...
Je ne veux pas défendre Team 17 particulièrement, c'est d'ailleurs de ma seule initiative que j'ai décidé de vous faire part de mon indignation, mais le quatrième pouvoir que nous incarnons se doit tout de même d'être un tant soit peu objectif, et vous, vous êtes en train de tuer volontairement l'Amiga.»

Chers lecteurs, je ne voudrais pas que vous pensiez que je fais de la lèche à Team 17 mais là, c'en est trop ! Le monde Amiga n'a pas besoin de ce genre de scandale, et surtout pas en ce moment. Je reproche à Amiga-Power de vouloir se faire remarquer, sur un marché britannique de la presse Amiga très concurrencé, en cassant, ce que nous ne sommes pas seuls, à travers le monde, à considérer comme de bons jeux. Certes, ce problème ne se déroule pas en France, et vous pourriez me reprocher d'en parler, mais vous savez sans doute que le marché anglais est prépondérant dans l'actualité de l'Amiga : une crise anglaise se répercuterait sur le reste du monde. De notre côté, nous avions jadis reproché à un confrère français, je le cite, il s'agit de Dream, d'avoir trop souvent brossé le poil dans le sens des éditeurs de jeux. Aujourd'hui, malgré les rivalités qui subsistent entre nos deux magazines, je vous avoue que Dream est un magazine qui rend beaucoup plus service à l'Amiga que ne le fait Amiga-Power. Même si Dream donne l'impression d'être un magazine relativement conciliant, il n'en reste pas moins qu'il sait garder un ordre d'échelle dans ses appréciations, contrairement à Amiga-Power. Ce qui est d'autant plus indignant, c'est qu'en relisant attentivement le test d'A.T.R d'AP (pour revenir encore à celui-là), il nous donne l'impression que le rédacteur n'y a pas joué plus de 10 minutes ! En effet, il a même eu la maladresse d'avouer qu'il ne comprenait pas la signification de certains bonus élémentaires, preuve évidente de son manque de sérieux et d'objectivité.

Enfin, je n'espère absolument pas que les magazines soient indulgents avec tous les éditeurs qui développent toujours et encore sur Amiga car nous sommes, nous même, réputés pour notre franc parlé (ce qui nous a valu d'ailleurs quelquefois les remontrances de certains...). Mais au moins, que les meilleures productions soient reconnues comme telles, et que les mérites ne retombent pas sur certains éditeurs immméritants qui bénéficieraient de quelques traitements de faveur (via finances...).

DROIT DE REPONSE D'UN DES INTERESSES : TEAM 17 CONDAMNE.

Premièrement ; je travaille pour Team 17.
Deuxièmement ; voici mon point de vue, et ce dernier ne reflète pas nécessairement celui de l'ensemble de l'équipe de Team 17.
Troisièmement ; le tout sans préjudice.
Un des numéros d'Amiga-Power vient de paraître avec les tests de deux de nos produits. KINGPIN-Arcade sport bowling et A.T.R (All Terrain Racing). Les notes obtenues par chacun des deux jeux sont respectivement de 47 % et 38 %. En tant qu'ancien journaliste de la presse Amiga (ex-rédacteur en chef d'Amiga Format pour ceux qui l'ignoraient), je déteste les éditeurs de jeux qui se vantent des notes obtenues pour l'un de leurs produits. Dans la plupart des cas, les testeurs font tout leur possible pour juger un jeu avec intelligence et justesse. Certains magazines prônent cette politique objective.
Mais je vous demande si l'objectivité d'un mag est de descendre et d'attaquer tous les produits d'un même éditeur ? Moi, personnellement, je ne le pense pas.
Le test de KINGPIN est bourré d'erreurs ce qui démontre que le testeur n'y a pas passé un temps infini pour le tester. Pour le test d'A.T.R, le testeur a apparemment joué au jeu, mais il a pris un malin plaisir à rendre un avis puéril au lieu de donner un avis objectif.
Je pense que ces tests ne sont pas uniquement une insulte pour vous, acheteurs de jeux Amiga, mais pour tous les responsables de magazines comme Amiga Action, Amiga Computing, CU Amiga, The One, C+VG, Amiga Format et toutes les autres revues Amiga du Monde entier. Les notes de ces jeux en Grande-Bretagne (pour la plupart des mags) sont de 20 à 40 % plus élevées.
Les notes d'Amiga-Power peuvent s'expliquer, selon moi, de deux manières : ils ne savent pas reconnaître un jeu décent (attention, je ne dis pas que nos jeux sont les meilleurs, mais au moins ils sont décents) lorsqu'ils en ont un sous les yeux. Ou bien, ils ont des problèmes avec Team 17. Mais je sais que la plupart des éditeurs ont des problèmes avec Amiga-Power. Mais ici, nous avons un cas étrange :
ARCADE POOL - note AP 60 %. Il est resté plus de 13 semaines n°1 dans les charts.
SUPER STARDUST - note AP 89 %. Mais nous leur avions donné en exclusivité une version finale et un cover-disk.
TOWER ASSAULT - note AP 46 %. Ce fut le plus grand succès de la période de Noël.
KINGPIN - note AP 47 %.
A.T.R - note AP 38 %.
Je ne dis pas que tous les jeux Team 17 sont des succès. Nous acceptons que KINGPIN, qui est un jeu de bowling, n'intéresse que les pratiquants de ce jeu, mais en Angleterre, il y a beaucoup de personnes qui adorent ce sport, et pour eux, c'est un bon jeu. Critiquer ce jeu de bowling, c'est comme si l'on critiquait SWOS parce que c'est un jeu de foot !
Ce que nous pensons et ce que pensent les autres éditeurs, c'est que nous avons droit à des tests clairs et non pas à des contes pour enfants. Apparemment, c'est ce que Amiga-Concept a ressenti et nous les en remercions. Ils ont demandé un droit de réponse à Amiga-Power à propos du test d'A.T.R, sans qu'ils aient été sollicités par qui que ce soit de chez Team 17.
Je crois que le public Amiga mérite mieux que ce que leur propose certains magazines. Fort heureusement, ces magazines sont en minorité mais hélas pour vous, ils existent.

Marcus Dyson
Directeur du développement chez Team 17
(Ex-rédacteur en chef d'Amiga-Format)

DROIT DE REPONSE D'UN DES INTERESSES : AMIGA-POWER CONFIRME.

Pour comprendre les notations que nous avons effectué, il vous suffit de lire les tests :

A.T.R, 38 % : «Les courses d'A.T.R excellent dans la confusion, le manque de cohésion et les épingles à cheveux, et si vous terminez second, c'est déjà bien» ; «Le jeu semble avoir été conçu pour l'amusement des designers plutôt que pour celui des utilisateurs» ; «En mode deux-joueurs, il est extrêmement difficile de dire qui est qui», «Quoi que vous fassiez, le leader devient confortablement inaccessible lorsqu'il franchi en tête les innombrables virages : l'écran se met à bouger dans l'angle de sa direction, ce qui vous propulse à travers l'écran dans une position très peu évidente à rattraper» ; «Même avec toute ces difficultés maîtrisées, le jeu parait vide».
SUPER LEAGUE MANAGER, 89 % : «A première vue, le jeu a un look qui ressemble à tant d'autres jeux de foot... Mais ce qui rend SLM splendide ce sont deux choses totalement originales» ; «SLM prend place dans un monde imaginaire... Cela peut paraître un peu loufoque dans un premier temps (mais) cela apparait beaucoup plus réfléchi ensuite. Vous n'êtes pas conditionnés par des conceptions précédentes... mais vous obtiendrez bien plus du jeu en fin de compte grâce à ce point» ; «Les statistiques des joueurs sont limitées... Le football n'est pas une science exacte où chaque joueur peut être classé par catégorie... Et, contrairement à beaucoup d'autres jeux de foot, SLM n'essaye pas de le faire» ; «J'aurais été fatigué par un banal jeu de management de foot alors que là, j'ai été si agréablement surpris d'en trouver un qui retienne mon enthousiasme».
Clamer que Team 17 est «l'un des meilleurs éditeurs de jeux sur Amiga» est une généralisation. A vrai dire, ils ont publié beaucoup de jeux extraordinaires mais cela ne veut pas dire que les jeux qu'ils produisent sont systématiquement fameux. Vous devez examiner chaque jeu sur ses propres mérites, sans regarder qui l'édite. Nous avons trouvé A.T.R frustrant, superficiel et nous n'avons jamais ressenti de plaisir à y jouer. SUPER SKIDMARKS 2, qui est apparu à la même période, serait une bien meilleure affaire - aussi bien au niveau du fun, avec des voitures qui viennent glisser et rebondir à travers les décors, qu'au chapitre des innovations comme un mode 8 joueurs, une option d'affichage en haute résolution, un écran divisable en trois et la possibilité d'afficher une course entière via deux Amiga reliés ensemble. (...)
Nous ne «jouons pas une compétition avec les autres magazines anglais», et nous ne pensons vraiment pas «mener nos lecteurs vers un mauvais chemin». Tout ce que nous faisons c'est être honnêtes, en jouant aux jeux jusqu'à ce que leurs derniers recoins sombres nous soient devenus clairs pour que nous puissions retranscrire ce que nous avons vu.
Oui, nous sommes persuadés que c'est la façon d'aider l'Amiga. Nous voulons que les gens achètent des jeux qu'ils apprécieront. Sinon, ils s'en iront déçus et moins disposés à soutenir l'Amiga dans le futur. Les éditeurs de jeux le savent, et il apparait honteux quand ils répliquent aux critiques effectuées sur leurs jeux dans Amiga-Power avec des lettres de sollicitation, sans en prendre leçon pour leur prochain jeu.

Jonathan Davies
Rédacteur en chef d'Amiga-Power.



LA CHRONIQUE DE LA REDACTION

Comme vous avez pu le constater, je ne me suis pas dispensée de vous faire un poisson d'avril en bonne et due forme à la sauce de tapette maison. Voici donc une nouvelle recrue, du nom de Lydia, faisant partie du troisième âge et qui malheureusement ne partagera plus les moments récurrents, de folie et de passion en notre compagnie, sa destinée étant désormais de finir ses jours en retraite. Serait-ce cette atmosphère débile et joyeuse qui la rendrait si peu convaincue de faire partie de l'univers de ces pseudo adultes en voie de puberté dégénérante ??? Allez, pour l'amour de l'humanité et de ce semblant d'ordre que tu as pu nous apporter, à nous les pigistes si bordèliques, reste !! Oui, oui, je te promets un univers meilleur : Gérard ne te dira plus «allez, viens faire un p'tit tour dans ma R21...», Isabelle cessera d'aller et de venir dans ton bureau, Franck et François arrêteront de te faire des canulars pour le moins enfantins et enfin Anna ne te donnera plus de leçon de dactylographie-pédestre.

En revanche, une revenante nous est apparue : Isabelle, qui a eu la délicatesse et la gentillesse, au nom, bien sûr, de vous chers lecteurs et de la rédaction, de prendre quelques jours de vacances. Elle a donc désormais recouvré son cycle normal de menstruations.

«I fuck my wife !», telle est la surprenante phrase que Gérard nous clâme à longueur de journée (depuis son retour d'Angleterre) dissimulant, sous ses airs d'obsédés, un rictus atterré. Serait-ce l'impact sexuel des petites anglaises qui le rendrait aussi peu puritain ? Toi qui as la foi Gérard, te mets tu à fumer des pétards !!! Mais restons quelque peu discrets, cette histoire pourrait heurter quelques moeurs et âmes sensibles. En parlant de l'Angleterre, et plus particulièrement de l'ECTS où nos trois compères Cyril, Gérard et Imré, se sont rendus, apprenez que notre rédac' chef n'a pas manqué de se faire remarquer. En effet, il a cru bien faire en embrassant sur les joues une attachée de presse de chez Team 17 ; mais ce qu'il a oublié, c'est qu'un tel agissement est totalement prohibé en Angleterre... Si vous aviez vu la pauvre créature passer du rose clair au violet foncé, vous auriez compris l'embarras dans lequel Imré a été plongé.

Mais revenons en France, où il nous revient de nul part un homme étrange deux fois plus atteint qu'auparavant : Fabien qui, après avoir mené une enquête sérieuse à propos de ses serviettes disparues, s'amuse à lécher les sucettes d'Isabelle et à laisser sur son bureau des morceaux de sandwichs au thon préalablement mâchés.

Quant à Daniel, il resurgit dans nos bureaux, amenant par la même occasion d'autres personnes faisant partie de son clan des retranchés, les bitos quoi !! Enfin, ce pauvre énergumène est tellement omnibulé par les moeurs qu'on lui inculque à l'armée qu'il ne cesse de beugler haut et et fort dans les bureaux des «garde à vous !!» à en perdre haleine.

La rééducation semble donc indispensable
pour y retrouver l'être aimable
que nous avons laissé
aux mains de l'armée
si peu humanisée,
sur le point d'être attisé
par le feu
qui sommeille en lui.

Et chez moi c'est la poésie qui sommeille, quelle modestie débordante dont là je suis affublée !!!! Bye-bye à tous.

Séverine Ducly



LYDIA

Et oui, me voici enfin, après des tonnes d'entretiens (avec deux tapettes dont je tairai le nom), embauchée dans cette équipe. A l'ordre du jour, m'avait-on dit, il fallait que je remette un peu d'ordre ! Quelle ne fut pas ma surprise lorsque je vis en réalité ce qui m'attendait ! Ne sachant plus ou donner de la tête, les poliotes du fond (Françoise et Franckinette) se sont amusées à me faire des canulars téléphoniques afin de m'éloigner des tâches que l'on m'avait confiées. Au premier abord, je doutais de leur état mental, mais aujourd'hui, mes intuitions se sont confirmées : «poliotes» est un terme qui leur convient à merveille, mais qui reste cependant bien aimable ! Pour les autres bêtes de l'équipe, je préfère ne pas me prononcer pour le moment, et ne pas être trop méchante (il ne me reste plus que deux jours à tenir pour être une vraie tapette !). Je préfère donc en rester là, et en garder pour une prochaine fois (si je suis toujours ici !).



STEPHANE

Salut ! Je sais, ce n'est pas très original mais faites preuve de tolérance, je suis nouveau... Aiie ! De toute manière, je n'aurais pas pu abuser votre vigilance de fidèle lecteur ; plutôt que de voir ma vie complète (avec photos compromettantes) déballée dans la presse à scandale, je préfère me présenter tout de suite. Voilà ! Je m'appelle Stéphane (et alors), j'ai 21 ans (c'est pas de ma faute !) et je viens d'embarquer dans l'aventure de la presse informatique à bord d'AMIGA CONCEPT. C'est d'ailleurs par un «bienvenu à bord» qu'Imré et son équipe m'ont accueilli. Mais en réalité c'était un piège ; depuis plusieurs jours ils m'empêchent de sortir, et en plus je n'ai droit qu'à du pain sec et de l'eau croupie... Aidez moi à sortir de cette geôle... Sniff !



IMRE

Ah, ces traditions anglaises... Ils ne savent pas ce qu'ils perdent avec nos salutations bisouteuses françaises. Faut pas m'en vouloir de faire des gaffes, c'est ma spécialité ! J'espère en tout cas que la p'tite Anglaise de chez Team 17 me pardonnera mes maladresses, quoi que vu la couleur à laquelle elle a viré, elle doit seulement m'en vouloir de l'avoir bisoutée en public... Bon allez, arrêtons de parler sexe, ça pourrait en exciter quelques uns, mais revenons au poulailler : pendant qu'on est là, en train de bosser comme des tarés, Gab est sur le point de partir aux sports d'hiver, pour la cinquième fois en trois mois ! Y'en a vraiment qui ne se privent de rien...

DANIEL

(Marsouin au tchad, matricule 9092041061)



Non, je ne me suis pas métamorphosé en vorace mammifère marin de 150 kg, voisin du dauphin (quoique...), mais juste en militaire des troupes de marine. Non, je ne suis pas au Tchad (ou du moins pas encore...). Oui j'ai appris à piloter un camion et je me suis acheté le marcel qui va avec. Malgré tout, je suis et je reste un membre actif des troupes d'AC, me ralliant au formidable élan de David Plaisance et d'Escom qui vont bientôt nous satisfaire par un Big Bang. Anaha !!! Pour les élections, votez Amiga !!!

FABIEN



Que d'affabulations !!! Si le compte est bon, pas moins de deux personnes me citent dans leur droit de réponse. Soit ma cote de popu augmente, soit tout le monde s'est ligué contre moi ! Non, je ne laisse pas de miettes de thon sur la table d'Isa, je ne fais qu'en coller quelques-unes sur sa sucette à la banane. Non, je n'ai pas emménagé ici, essayez un peu pour voir d'appeler ici à trois heures du mat', je n'y serai certainement pas. Alors ou est la vérité, dans ces propos de dangereux psychopates, ou dans ceux d'une personne ayant réussi à conserver toute sa lucidité dans un monde où la maladie mentale se propage plus rapidement qu'un rhume !

CHRISTIAN



Dur de passer la nuit dans les locaux du mag, entre Fabien qui me réveille pour que lui puisse dormir à son tour et David qui se casse sans fermer les portes ! Le pire, c'est lorsque Daniel frappe aux carreaux à 6 heures du matin pour déposer je ne sais plus quelle rubrique, j'ai bien du mal à m'y faire à sa nouvelle coupe bidasse ! A peine remis de mes émotions, v'là t'y pas que nos charmants amis du ménage viennent faire un vacarme du tonnerre avec leur aspirateur ; charmante, l'immertion de mon semi-coma ! Ce n'était que le début de la journée ; en effet, je me suis rendu, en compagnie d'Isabelle, à une conférence de presse et là, on s'est encore fait remarquer... Mais j'savais pas qu'une demi-heure de retard ça n'était pas apprécié ! Bref, une dure journée, surtout lorsque l'on entend Imré raconter ses fantasmes à sa petite amie au téléphone : il a la fâcheuse manie de laisser le haut-parleur, juste par faignantise de prendre le combiné... Voilà ma journée type chez Amiga Concept !

ISABELLE



Eh oui, une semaine de vacances m'a été accordée, et je dois avouer que sans ces tapettes autour de moi, ce sont vraiment des vacances. Quelle tranquilité, quelle sérénité, et surtout quel calme !!! Revenue donc toute pimpante de mon séjour en ... non, attendez un peu, on est pas sur le 3615 RACONTE TA VIE, non ??? A mon retour, plein de jeux m'attendaient, des bons, des mauvais, mais je m'en suis donnée à coeur joie ce mois-ci, regardez, vous verrez ma tête de pine d'huître un peu partout. Cette foutue tête n'ira, par dessus tout, pas en s'arrangeant, car mutée depuis déjà plus de deux mois dans le clan des aliénés de la rédac, je ne vais pas tarder à leur ressembler ! Bientôt, vous ne verrez plus des photos de testeurs classiques, mais plutôt des photos de zombies à force de passer jours et nuits dans les locaux. Vous rendez-vous compte que l'on se ruine la santé pour vos beaux yeux (enfin beaux, ça reste à voir : quelle expression ridicule !). Qu'est ce qu'on ferait pas pour nos lecteurs !!!

FRANCOIS ET FRANCK



Bon,si c'est comme ça on vide notre sac :

Contrairement aux affirmations de certain(e)s, notre état mental va très bien, merci pour nous. Cependant, le terme «poliote» est tout à fait déplacé. Effectivement, un petit canular a bel et bien été inauguré avec notre chère Lydia, mais c'était davantage par conscience professionnelle que par amusement. Notre travail est de bien vous satisfaire, du point de vue disquettes et mags, mais également de mettre une certaine ambiance au sein de ce groupe de fous. En effet, à force de se prénommer «tapette» entre eux, ces gais lurons commençaient à s'y croire vraiment (n'est-ce pas Cyril et Gérard). L'arrivée, très remarquée, de Lydia conjuguée avec celle d'Isabelle, fût donc une bénédiction pour nous, ou plutôt pour eux. Il était logique d'accueillir cette pieuvre (surnom définitif et sans modification possible) comme il le fallait, c'est à dire avec doigté. La pauvre !!!!!!! Sniff ! Sniff ! Cependant, les êtres sensés que nous sommes, ont bien du mal à survivre parmi un entourage aussi loufoque. Aussi, afin de nous soigner, nous avons suivi un vieux conseil d'Imré consistant à faire pire que les autres. Le moins que l'on puisse dire c'est que ça marche. On pourra donc dire ce que l'on veut mais, aujourd'hui, les «poliotes» vous saluent bien.

TOP 10 LECTEURS

C'est DA SILVA Lionel (41, MER), qui a gagné le jeu de son choix ce mois-ci, à savoir MORPH.

1 - CANNON FODDER (=)
2 - SENSIBLE WORLD OF SOCCER (+1)
3 - SKIDMARKS (-1)
4 - FLASHBACK (=)
5 - SENSIBLE SOCCER (=)
6 - THEME PARK (=)
7 - ALIEN BREED 2 (+1)
8 - SIERRA SOCCER (+2)
9 - SETTLERS (-2)
10 - PINBALL FANTASY (-1)

QUI VEUT GAGNER UN JEU ?

Le TOP 10 de vos jeux préférés fait gagner chaque mois un heureux élu. Vous pouvez à votre tour tenter de gagner l'un des jeux de la «VITRINE DES BONNES AFFAIRES». Pour cela, rien de plus simple : il vous suffit de nous envoyer le classement de vos TROIS jeux préférés, sur papier libre ou bien par le coupon destiné à cet effet. Comme vous êtes nombreux à participer à ce classement et que les dépouillements sont devenus fastidieux, vous n'avez plus qu'à préciser trois jeux, au lieu des dix précédemment demandés. Les points sont dorénavant comptabilisés de la manière suivante : 12 pts pour le 1er jeu, 8 pour le 2ème, et 5 pour le troisième.

1. . . . .
2. . . . .
3. . . . .

NOM : . . . .
Prénom : . . . .
Adresse : . . . .
CP et VILLE : . . . .

JEU SOUHAITE : . . . .
(à choisir en pages «VITRINE DES BONNES AFFAIRES»

Les meilleurs DP de l'Amiga

168 titres extraits de notre catalogue de 5000 logiciels du Domaine Public. Prix unique de 12 francs la disquette.

Jeux d'arcade



4386 — MOOSE DRIVE ++ Course de voiture "en vue du dessus". Réalisation magnifique et jouabilité remarquable. Shareware jouable.

4552 — DANGER MOUSE +++ Vous voici dans la peau d'une souris agent-secret partie délivrer un prisonnier au fin fond d'un chateau...

4547 — ZOMBIE APOCALYSPE 2 → Encore plus d'action, encore plus de zombies... Décimez tous les zombies à la mitraillette ou à la grenade...

4551 — OVERLANDER +++ Reprise très réussie du célèbre arcade "Moon Patrol". Vous voilà parti à bord de votre buggy lunaire.... Un super jeu.

4416 — TO THE DEATH → Jeu de karaté truffé de coups spéciaux et très bien animé (avec de gros sprites). Le meilleur de sa catégorie.

4331 — RAISE THE TITANIC ++ Explorer l'épave du Titanic aux commandes d'un sous-marin de poche. L'aventure est passionnante...

4483 — DOCTOR STRANGE ++ Luttez contre d'affreuses bestioles que votre laborantin a laissé échapper. Un pur arcade totalement génial...



4498 — GREEN FIVE ++ Action, énigmes, aventure... Un mélange savamment réalisé. Un shareware exceptionnel. A posséder d'urgence.

3509 — ROAD TO HELL +++ Splendide course de voitures. Possibilité de deux joueurs avec nombreux paramètres. Réalisation irréprochable.

4454 — ICE RUNNER ++ Un hit parmi les jeux de plateforme. Débarrassez les niveaux des différents intrus et récupérez les bonus...

4565 — HYDROZONE +++ Un jeu d'arcade en 3D !!! Impression de vitesse saisissante... Affûtez vos reflexes et trouvez le bon passage...

4506 — PERPETUAL CRAZE → Le jeu de karaté du moment. Sprites énormes et action supersonique, une préview jouable impressionnante...

4397 — ALIEN FRANZY +++ Jeu de combat à deux. Annéantissez votre ennemi à l'aide d'armes de plus en plus puissantes. 30 labyrinthes...

4316 — HYPERDRIVE +++ Graphismes travaillés, vitesse époustouflante... Une course effrenée en vaisseau pour les pros du joystick...



4388 — TETRIS DUEL AGA → Nouvelle version de l'incontournable Tétris avec de très beaux graphismes spécifiques A1200. Exemplaire...

3453 — SKIDMARK +++ Superbe jeu de course de voitures réalisé en Blitz Basic 2. Une réalisation exceptionnelle et surprenante !

4501 — GUNS FIGHTER +++ Jeu de duel pour deux joueurs simultanément. Conçu totalement en images et animations digitalisées... A voir !

4590 — MARTIAL SPIRIT ++ Superbe jeu de karaté avec coups multiples, parades, coups spéciaux... Graphismes et jouabilité de haut niveau.

4402 — SILVERBLADE ++ Silverblade est un superbe clône de Defenders. Pilotez un hélicoptère en région très hostile...

4212 — SICKBALL 2 +++ Jeu de réflexes diabolique, jouez à deux et ne laissez pas sortir la balle de l'écran, méfiez-vous des bumpers...

4330 — HOI AGA REMIX → Petit chef-d'oeuvre de jeu ! Parcourer de nombreux niveaux à la recherche de diamants, gare aux ennemis.

Mégadémos



4383 — REAL → 1er prix à la Saturn Party 94 cette mégadémo exploite merveilleusement la puissance du mode AGA sur A1200.

4343 — BIGTIME SENSUALITY 1/2 → Fantastique mégadémo pour A1200 (256 couleurs) du groupe Axis. En deux disquettes.

4344 — BIGTIME SENSUALITY 2/2 → La seconde disquette. Une démonstration de savoir-faire qui vous laissera abasourdi. Vraiment fantastique...

4553 — MAXIMUM OVERDRIVE 2 1/3 → Une démo qui vous en met plein la vue en commençant par une très longue séquence de vidéo. En 3 disquettes.

4554 — MAXIMUM OVERDRIVE 2 2/3 → La deuxième disquette. Avec entre autres différents extraits du film culte La Guerre des Etoiles....

4555 — MAXIMUM OVERDRIVE 2 3/3 → Troisième disquette. La vidéo s'achève par un strip-tease. Une démo ahurissante qui sort du lot !!!

4538 — ALADIN DEMO → L'animation Walt-Dysney sur votre Amiga. Fantastique preview jouable de ce jeu génialissime...



4399 — FATAL MORGANA → Démo 100 % techno axée sur des effets rapides et syncopés (3D, plasma, silhouette dansante...). Un must.

4586 — LOVE MEGADEMO 1/2 → Une mégadémo à grand spectacle produite par le groupe Fairlight. En deux disquettes.

4587 — LOVE MEGADEMO 2/2 → La seconde disquette. Zoom, 3D, gouraud, fractales... etc. Toutes les séquences sont magnifiques... A voir.

4373 — SEQUENCIAL ++ Démarrage sur les chapeaux de roues avec un tour en grand-huit 3D. Une mégadémo du groupe Andromeda.

4396 — 7-TH HEAVEN → Mégadémo réalisée à la manière d'un clip. Musique entrainante, séquences vidéo non stop, effets stroboscopiques.

4385 — MINA OMISTAN → Démo issue de la Saturn-Party. Animations digitalisés puis retravaillées, un look assez particulier. A voir...

4369 — PIECE OF MIND +++ Démo exceptionnelle totalement axée sur la 3D, un mini épisode de StarTrek en 3D, un petit tour avec votre joystick...



4484 — EXPLORER → De très belles animations, effets de zoom 3D, paysages en vecteurs, plasma... dans un décor très esthétique.

3982 — GROOVE MEGADEMO +++ Musique funky géniale, zooms en rotation, animation en ray-tracing... etc. Une très très belle mégadémo.

4223 — SOMMERSAULT SOZZLED +++ Une très bonne production sous le label Silents, avec de très jolis graphismes, des effets 3D et une super zicmu.

4251 — SMELL LIKE A CHANNEL 5 → Un ensemble très soigné mettant en valeur les possibilités des machines AGA. Séquence finale remarquable...

2810 — SPACEBALLS +++ Fantastique démonstration de ce que peut faire un Amiga. Animations temps réel sur fond de house-music... A voir.

4037 — ORIGIN 1/2 → Une super production signée Complex. Zooms en rotation, scènes 3D faces pleines temps réel. Deux disquettes.

4038 — ORIGIN 2/2 → Deuxième disquette. La suite avec une animation d'un vaisseau 3D évoluant au dessus d'une planète en fractales...

Slide-Show



4322 — POWER OF KAMEAMEA +++ Dragon Ball Z fait un tabac dans le monde entier, ce slide-show lui est entièrement consacré...

4324 — PROTAGONIST SHAISHO 1/2 +++ Une succession de superbes images de mangas japonais. un très long slide show en deux disquettes...

4325 — PROTAGONIST SHAISHO 2/2 +++ La seconde disquette de cette série où vous retrouvez de nombreux héros japonais dont Dragon Ball Z...

4350 — PICCY 1 +++ Sélection d'images choisies parmi les plus belles des conférences de démomakers... Qualité remarquable.

4351 — PICCY 2 +++ La seconde disquette de cette sélection remarquable d'images. Compatible tous Amiga. A voir d'urgence...

4337 — SWERVE BACKDROP → Sélection d'images de fond (background) d'une qualité exceptionnelle pour mapping ou applications graphiques...

4321 — HENDRIX ANTOLOGY +++ Slide-show consacré à la carrière du guitariste légendaire Jimmy Hendrix. Un slide pour les fans...



4458 — RANMA 1/2 +++ Slide représentant de nombreux personnages de dessins animés nippons. La musique reprend le thème de la série.

4238 — JPM AGA PICS 5 → Sélection d'images en HAM-8 puis compressées en JPEG représentant des héros d'Héroïc Fantasy...

4441 — TRACED HAM-8 → Images calculées en ray-tracing (images de synthèse) exploitant à merveille le mode AGA des A1200 et A4000.

4509 — NEVER LIKED UNO +++ Le Best-Of des oeuvres de Fade One un graphiste de démos particulièrement talentueux... A voir absolument.

4471 — KID CLIP ART VOL 1 ++ Séries de clip-arts récupérables avec votre logiciel de dessin ou de PAO, plus spécialement pour les enfants.

4239 — JPM AGA PICS 6 → D'autres images en HAM-8 (stockées en JPEG) ayant pour sujet des scènes d'Héroïc Fantasy... A1200 et A4000.

3610 — JAPAN AGA SLIDE 1 → Sélection d'images digitalisées ayant pour thèmes les BD japonaises et plus particulièrement les belles héroïnes...



4069 — MANGA SLIDE SHOW 1/2 +++ Slide dédié à la BD japonaise intégrant une foule d'images splendides... En deux disquettes...

4070 — MANGA SLIDE SHOW 2/2 +++ La seconde disquette. Thèmes divers allant de l'érotisme à la science-fiction. De bien belles images...

4222 — VIDEO WORKSHOP +++ Sélection d'images IFF présentées sous forme de planches graphiques pour vos titrages, jeux, frises... etc.

4181 — WORLD OF MANGAS 1/4 → Voici ce que l'on pourrait appeler "l'anthologie du dessin japonais", quatre disquettes pleines à craquer...

4182 — WORLD OF MANGAS 2/4 → La seconde disquette. Regorgeant de planches graphiques nippones du meilleur cru...

4183 — WORLD OF MANGAS 3/4 → Troisième disquette. Les héros de nombreuses mangas (BD japonaise) au style toujours aussi particulier.

4184 — WORLD OF MANGAS 4/4 → Quatrième disquette. Certaines images sont plutôt érotique, un slide parmi les meilleurs pour votre Amiga 1200.

3890 SLIDE-SHOW LES GUIGNOLS DE L'INFO +++



Erotico/porno

Toutes ces disquettes sont strictement réservées aux personnes de plus de 18 ans.



4365 — MORGANA 1 -→
Images AGA très crues sur lesquelles de charmantes demoiselles ne cachent rien de leur vie amoureuse...

4366 — MORGANA 2 -→
Des images X en HAM-8 d'une qualité photo, décompression JPEG automatique, à nouveau très cru...

4363 — X DAY 1 -→
Slide-show érotique des plus torrides... Des images de grande qualité vraiment très très hard... Pour public averti.

4543 — ERICKA 2 -→
Découvrez les charmes intimes de la vedette de la série Alerte à Malibu, de très belles images en mode AGA.

4300 — CL'S GIRLS 1 +++
De jolies playmates plus jolies et charmantes les unes que les autres nous dévoilant leurs charmes sans pudeur...

4562 — LADIES HAM 1 +++
Images hautement érotiques et pornographiques en 4096 couleurs. Pour amateurs, compatible toutes machines.

4364 — X DAY 2 -→
Nouvelles playmates n'ayant pas froid aux yeux, à ne pas mettre entre toutes les mains... Suggestivement votre...



4563 — LADIES HAM 2 +++
Une série toujours très HOT, des images hautes en couleurs pour tous types d'Amiga...

2485 — SEXY BITCHES VOL. 1 +++
Images érotiques scannées avec un scanner pro sur PC et remarquablement converties sur Amiga. Un top...

4447 — XXX VOLUME 1 -→
Des photos très très belles, et également très osées, voire très hard ! A réserver aux amateurs du genre...

4518 — CLAUDIA SCHIFFER 1/2 +++
Très long album photo, très privé, dédié à la superbe Top Model Claudia Schiffer... en deux disquettes...

4519 — CLAUDIA SCHIFFER 2/2 +++
La seconde disquette. Ce slide "chaud" en noir et blanc nous dévoile les charmes du célèbre mannequin...

3792 — SILLY GIRLS -→
Une série d'images réservées aux A1200 et A4000, qualité remarquable (Ham-8), très très hard...

4145 — ERICKA ELENIAK AGA -→
Qui resterait insensible aux charmes de l'anatomie généreuse de la très belle Ericka Eleniak... Superbe !



4164 — NIHON SEI FINAL PART (1/2) +++
Nouveau slide-show de mangas. L'érotisme japonais haut en couleurs... Une série en deux disquettes...

4165 — NIHON SEI FINAL PART (2/2) +++
La seconde disquettes, de cette compilation de fantastiques planches graphiques classées X.

4156 — NIHON SEI 2 +++
Images coquines, toute droit sorties des meilleures productions japonaises du genre. Compatible tous Amiga.

4448 — XXX DELUXE 2 -→
Les ébats amoureux de charmantes personnes. Du X spécial A1200, images de superbe qualité...

4277 — SUMMER BEACH 2 -→
De magnifiques images en HAM-8 et 256 couleurs, une collection très très chaude et sans réserve...

3929 — MADONNA SEX -++
Découvrez la vedette dans des positions lascives... Des scènes très "parlantes" et colorées pour les fans...

2910 — SPECIAL GROS SEINS +++
Photos digitalisées de jeunes femmes pourvues plus que généreusement par la nature... Spécial poitrines énormes !

Jeux Réflexion



4579 — TETRIS PLUS +++
Le clône de Tetris qui expulse tous ses concurrents du hit parade. Options nouvelles, délire complet garanti...

4574 — PYRAMID GAMES +++
Ce jeu de réflexion vous propose un challenge contre l'ordinateur. Graphismes excellent et ergonomie parfaite.

4524 — THE SHEPHERD +++
Jeu présenté en 3D isométrique à la façon de Populous. Détruisez la tribu qui convoite votre territoire. Un must.

4502 — SLIDE IT 2 +++
Le jeu qui vous rendra complètement fou. Associé les objets entre eux, simple et efficace. Editeur de niveaux inclus.

4308 — MEGAMIND +++
Une très bonne simulation de Mastermind. Egalement sur ce disk : Pollumorph, et Nostalgium (shoot'em'up).

4287 — V-CHESS 2.0 -++
Un jeu d'echecs très complet (options) et puissant. Egalement sur ce disk : Scrabble (VA), et Toado preview.

4268 — MONCALA +++
L'un des plus anciens jeux de l'histoire de l'humanité venu d'Egypte. Version shareware limitée dans le temps.



4267 — SCRABBLE ←
Enfin un jeu de Scrabble en français. Un des meilleurs DP français. Nécessite un émulateur 1.3 sur A600 et A1200.

4261 — BRAIN DAMAGE +++
Sur un plateau mouvant vous devez reconstituer un modèle précis. Très prenant, une réalisation parfaite.

4253 — CONFUZION +++
Eteignez la mèche d'une bombe prête à exploser en dirigeant celle-ci vers une flaque d'eau salvatrice...

4193 — SUPER MASTER MIND -→
Version perfectionnée du Master-Mind avec des graphismes au look très japonais. Difficile, mignon, et coloré...

4158 — EXIT 13 ↔
Un casse-tête qui donnera du fil à retordre aux plus patients... Un challenge prenant à la réalisation parfaite.

3933 — ADULT PUZZLE +++
Un jeu de puzzle ayant pour sujet les plus beaux top-modèles, dénudés de préférence. Plusieurs niveaux...

3884 — SHANGAI 93 +++
Reprise de l'un des plus célèbres jeux de rélexion. Avec également deux autres jeux sur la disquette.



3557 — MYSTERY 2144 AD +++
Jeu d'aventure graphique très particulier. L'aventure commence dans une petite ville, un crime vient d'être commis.

3555 — MULTIPLEX +++
Jeu de puzzle logique très agréablement présenté. Un remu méninge accompagné d'une entrainante mélodie.

3506 — REVERSI 2 +++
Nouvelle version de ce jeu comportant pas mal de nouvelles options. Les graphismes sont splendides. Très bon.

3100 — BRIDGE 1.06 +++
Une très bonne et très complète simulation de Bridge. Avec deux autres jeux de cartes sur la disquette.

2645 — ROULETTE GAME +++
Jeu de roulette, comme au casino ! Excellent réalisation du groupe Calibra avec de très bonnes musiques.

1763 — DRAGON TILES 2.0 +++
Jeu de réflexion en shareware très très bien réalisé. Vous devez assembler des dessins par couples... Superbe.

4308 — DIGITAL TETRIS +++
Une nouvelle mouture de Tetris très bien réalisée, de nombreuses options intéressantes. Indispensable...

Musique



4577 — JIMMY DISK MUSIC -++
Onze thèmes de musique variés, traité avec humour et talent par un auteur français. A écouter...

4539 — VERANO +++
Music-Disk nous provenant tout droit de la Intel-Outside Party. Six thèmes de piano d'excellente qualité.

4536 — AEROSOL EP +++
Quatre remix Techno-Dance avec d'excellents échantillons de boites à rythme. A écouter le volume au maxi.

4517 — BEATLES MANIA +++
Pas moins de 35 morceaux des quatre de Liverpool réunis sur cette disquette. Les fans seront aux anges...

4511 — SILENCE PLAYER 2.1 +++
Vous rêvez d'un joli programme pour faire jouer vos modules musicaux. L'un des meilleurs players. Doc en français.

4482 — SONIC DRUM KIT 2 DEMO -++
Version d'évaluation de cette boite à rythme très ergonomique à la réalisation impeccable. Avec quelques exemples.

4434 — XI SAMPLES 2 +++
Des kilos (octets !) d'échantillons à récuperer dans vos trackers favoris. Synthé, piano, batterie... etc...



4430 — INTERACTIVE DANCE +++
Tout le monde sur la piste pour écouter cet excellent music-disk rempli de techno-dance. Très bons mixes...

4412 — MIDI PACKET MASTER -++
Logiciel d'assistance MIDI très bien réalisé. Egalement JR ILLUSION, traitement d'échantillons sonores.

4438 — TOP MODULES 2 -++
Les "Best of" des modules de musique sur Amiga. Du reggae au rock, des musiques de haute qualité. Le top !

4347 — TOP MODULES 1 -++
Le meilleur des modules musicaux du Domaine Public. Une sélection rigoureuse des thèmes les plus originaux.

4340 — BIOMECHANOID -++
Une superbe et très longue musique d'ambiance au style assez rythmé et bourré de samples de qualité.

4333 — SONG FROM THE GUIDE -→
Trois morceaux musicaux composés avec le logiciel Sonix. Player et présentation d'excellente qualité.

4233 — AUDIO-MAGIC 9 -++
Compilation des d'utilitaires musicaux. Players, éditeur de sons digitalisés, convertisseurs, etc... Un must.



4090 — OCTAMED TUTOR -++
Logiciel éducatif graphique abordant l'apprentissage du fameux programme de composition musicale Octamed.

4047 — EXTASY MUSIC III +++
Music-disk consacré à la techno. Quatre modules de pur Rave superbement composés.

3938 — PROTRACKER 3.15 ←+
Dernière version de ce tracker très complet. Impression des patterns, gestion poussée de courbes de sons... etc.

3544 — X-BEAT PROV 1.0 +++
Enfin une boîte à rythme pour votre Amiga. L'édition des rythmes se fait très intuitivement sur une grille...

2958 — OCTAMED 2.0 +++
Nouvelle version proposant une visualisation des partitions musicales. Logiciel huit voix, très très complet...

2865 — MUSIC MASTER DISK +++
Deux softs de musique : MED 2.13 le célèbre tracker et BEAT STOMPER, une boîte à rythmes. Très bon pack.

2506 — MED 3.20 +++
Le plus complet des trackers Amiga. Compatibilité avec la norme MIDI, des possibilités ahurissantes...



Utilitaires



4542 — RELOCKICK 1.42 -+
Le best-seller des émulateurs 1.3 pour A1200. L'émulation la plus performante des A500 et A2000. Incontournable.

4476 — LA BOITE A OUTILS -++
Quatre superbes documentations illustrées reprenant les écrans des logiciels DP qu'il commente. En français.

4346 — ADD TO MAGIC WB -++
Une tonne d'icônes plus belles les unes que les autres couvrant une large gamme d'application, pour Magic-WB.

4405 — ACCOUNT MASTER 2.12 +++
Logiciel de gestion de compte bancaire brillamment réalisé. Interface utilisateur très performante. Une réussite...

4570 — SIRD CREATOR +++
La mode actuelle est aux stéréogrammes. Voici un logiciel qui vous permettra d'en réaliser de très beaux.

4307 — A-BANK 1.1 +++
Le meilleur des logiciels de gestion de compte bancaire. Nouvelle version, il s'agit d'un shareware... en français.

4492 — STREET TOOLS 4 -+
Compilation de logiciels indispensables : Virus Checker 6.42, Delitracker 2.07, Disk-Salv 11.31, QuickGrab 1.1...



4575 — CITIZEN PRINT MANAGER +++
Pour tirer partie du meilleur de votre imprimante Citizen. Logiciel très complet et performant, en français.

4549 — VIDEO MANAGER 1.1 -++
LE programme qu'il vous faut pour gérer votre collection de cassettes vidéo. Présentation très réussie.

4318 — ASTROLOGIE 4.01 DEMO -++
Le meilleur logiciel d'astrologie shareware de notre collection. Logiciel en français, avec nombreux modules...

4320 — NEMESIS PRO UTIL 1 +++
21 utilitaires variés dans tous les domaines. Une compilation très complète des meilleurs titres du moment.

4466 — ASI MULTIPRINT 2 -++
Compilation d'utilitaires de qualité : Agenda, gestion d'adresses, gestionnaire d'impression, catalogueur...

3962 — V-MORPH 2.21 +++
La nouvelle mouture de ce logiciel de morphisme. Version optimisée, une réalisation admirable...

4270 — C-TOOLS 6.0 -++
Ce qui se fait de mieux en matière de compilation d'utilitaires. Action-Replay 4 soft, Super Duper 3... Un must.



3935 — MAGIC WORKBENCH -++
Donnez un look très pro à votre Workbench grace à cette extension comprenant de multiples icônes et papiers peints.

4545 — EPOCH MASTER 3.0 -++
Le meilleur agenda/base de données du DP. Gérez votre planning et vos notes jour par jour. Un soft très riche !

3470 — RSI DEMOMAKER 2 +++
La dernière version de cet utilitaire fabuleux qui vous permet de créer vous-mêmes d'incroyables mégadémos.

3451 — PLOTTERS +++
Compilation de 4 utilitaires graphiques très pro. Donnez vie en 3D à vos délires mathématiques... Très beau.

4345 — DEMONIAC PREVIEW -+
Preview utilisable de ce nouvel outil permettant de créer vos démos ou présentations, sans programmation...

4332 — ROB HOT STASH 1 -+
Enorme compilation de 14 logiciels utilitaires pour manipuler aux mieux tous vos fichiers sur Amiga...

3970 — EASY-CALC PLUS -++
La dernière version du meilleur des tableurs DP sur Amiga. De très nombreuses options. Facile d'emploi...

Animations



4570 — CINEMORPH DEMO +++
Etonnante animation montrant les possibilités de cet excellent logiciel de transformation d'images par morphing.

2902 — VOYAGER II ANIM +++
Animation digitalisée de la sonde spaciale américaine Voyager II, nécessite deux mégas de mémoire.

3358 — NIGHT BREED AGA ANIM -+
Voyage au coeur d'un canyon comme si vous y étiez ! Une anim HAM8 très belle et rapide, système 3 et 2 Mo requis.

3370 — THE DAMBUSTERS ANIM +++
Mise en scène d'un bombardier anglais dont la mission est de détruire un barrage. Amusant, et nécessite 2 Mo de RAM.

3490 — RAGING HORMONE II +++
Une bande de copains discutent autour d'un verre, tout à coup une créature de rêve les aborde... Nécessite 2 Mo.

3889 — IMAGENETICS WALKER 1 +++
Très célèbre animation mettant en scène un AT-AT de la guerre des étoiles évoluant autour d'un Amiga 2000... (2 Mo).

3936 — MISTER POTATO HEAD +++
Un drôle de personnage hybride, mi-homme mi-pomme de terre s'attaque au record de plongeon... Très drôle...



3940 — TERMINAL & RESTART +++
Deux animations réalisées par Eric Schwartz. Deux jolies réalisations à admirer sur tout Amiga...

0210 — IMAGENETICS WALKER 2 ++-
L'une des plus belles et plus gigantesques animations de l'Amiga. Retrouvez l'énorme AT-AT de la Guerre des Etoiles.

2200 — SWEET REVENGE ++-
L'ignoble Coyotte maltraite passablement le pauvre BipBip qui s'est visiblement trompé de film. Y'a plus d'morale...

3624 — SUNJET ANIM' +++
Une patrouille de jets vole à haute altitude sur fond de couché de soleil. Très esthétique et très bien fait...

2821 — LEMMINGS REVENGE 1/2 +++
Très belle et grandiose animation où se rencontrent une troupe de Lemmings et un avion de chasse plutôt belliqueux...

2822 — LEMMINGS REVENGE 2/2 +++
La deuxième disquette; Cette anim' nécessite 2 Mo de mémoire. Une réalisation pleine de talent...

3517 — JACK TRACY INVESTIGATE +++
Les aventures d'un privé... L'ambiance nous transporte dans un monde futuriste où notre héros risque sa vie à chaque instant.



3819 — TRAILING GHOSTS +++
Retrouvez le célèbre bat-avion du non moins célèbre Batman... Une bien belle Bat-animation plus quelques images...

4016 — BACK FROM THE BEACH +++
Animation hilarante mettant en scène les personnages d'Eric Schwartz : la grenouille et sa fiancée sexy. (2 Mo de RAM)

1144 — TRON ANIMATION 1/2 +++
Reprise sur Amiga de la séquence "Light Circle Duel" du film Tron... Une démo complètement géniale. En deux disks.

1145 — TRON ANIMATION 2/2 +++
La seconde disquette. Les animations autant que les bruitages respectent l'idée du film. Nécessite 1 Mo. A voir !!!

2241 — NIGHTBREED CDTV 1 ++-
Fantastique animation d'une lutte entre vaisseaux spaciaux, réalisé en partie en images de synthèse. 1 Mo.

2242 — NIGHTBREED CDTV 2 ++-
Une autre animation dans le même genre et méritant également d'être admirée... Nécessite 1 Mo.

3516 — DOO DOO ANIM 2 +++
Retrouvez Doo Doo l'explorateur perdu dans le désert, les mirages lui jouent des tours. Excellents graphismes et sons.

IF...

AVENTURES			
1 Disk		1 Mo	
NON-INSTALLABLE			
SOURIS		1 Joueur	
MAI		ANG	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		Bon	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	55
ANIMATION	/
MUSIQUE	50
BRUITAGE	42
PRISE EN MAIN	57
DIFFICULTE	63
DUREE DE VIE	61

AMBIANCE	71
SENSATIONS	67

AMIGA CONCEPT 51%

CRIME CITY



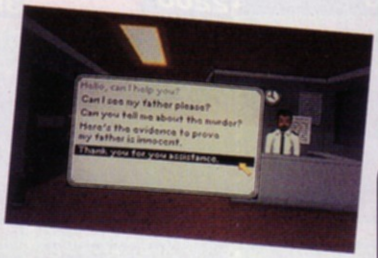
Nous revoilà plongés dans les intrigues policières à la Derrick. Il ne nous manque plus que la voiture aux couleurs de la Polizei et l'accent allemand. Pour le reste, tous les ingrédients sont là pour faire de ce soft, un jeu de plus dans votre logithèque.

Endossant la jaquette du parfait auteur de romans noirs, vous allez vite vous retrouver confronté aux affres de la réalité : votre père vient d'être mis en examen (ce mot est très à la mode, en ce moment) pour le crime de son meilleur ami. Votre sang ne fait qu'un tour parce qu'il est impensable que votre père fasse de mal à une mouche (même si dans votre jeunesse vous eussiez été victime de quelques violences de la part d'un père indigne). Quoiqu'il en soit, vous devez rapidement vous mettre à l'oeuvre car le temps presse. Fini les nanas, la petite bière du soir au pub et la lecture d'Amiga Concept... Vous devez parcourir la ville à la recherche des moindres indices. Tous les moyens seront louables pour arriver à vos fins, même si



ces moyens sont quelque peu limités : vous ne disposez que de 40 £ et de peu de temps. A vous de trouver les bons coups.

Vous trouverez refuge dans votre quartier général, un vulgaire bureau que votre père vous a cédé. Sur cette relique, vous assemblerez une à une les différentes pièces du puzzle pour faire avancer votre enquête. Pour saisir tous ces indices, quoi de plus normal qu'un bon vieil ordinateur (l'époque des 286 n'est pas si loin). Vous pourrez, à partir de cet instrument, effectuer plusieurs actions comme surveiller une personne, placer des écoutes téléphoniques... Vous pourrez également vous balader dans la ville à la recherche de témoins. Lorsque vous en rencontrerez un, dîtes lui



que je déteste l'anglais et qu'ils auraient pu traduire l'ensemble du logiciel. Ils n'ont décidément aucun coeur ces rosbeefs. Les dialogues sont donc en anglais et l'intérêt d'avoir plusieurs possibilités de dialogues ne m'apparait pas comme évident : en effet, vous pouvez cliquez sur toutes les possibilités de réponse de votre interlocuteur sans que celui-ci ne change quoique ce soit, bizarre, bizarre ! Ce jeu ne possède aucune animation, quant à son niveau graphique, mon petit cousin de trois ans pourrait en faire autant. D'ailleurs, il vient de commencer et propose déjà la suite de CRIME CITY à If... (les ... ce n'est pas moi, mais le nom de l'éditeur) : CRIME GAME ou la destruction de la disquette anglaise. Promis, juré, c'est pas moi qui ai fait le coups, d'ailleurs... Merde, où elle est la disquette... Fabieeeen !

GAB



AVIS



Voilà une enquête policière qui risque de vous faire tour-

ITS CRICKET



Nous pensions avoir fait le tour des catastrophes naturelles, c'était sans compter sur la persévérance de Grandslam. ITS CRICKET est un jeu indéfinissable par sa médiocrité et par l'intérêt porté par des utilisateurs incultes d'un tel jeu. Testons pour la forme, mais je vous rassure tout de suite, ce ne sera pas une partie de plaisir.

Le cricket ; en voilà un jeu qui paraît bizarre. Pourtant sa conception date de plusieurs siècles. Comment a-t-on fait pour l'ignorer en France depuis tant d'années ? Ces anglais sont peut-être très forts dans le développement d'autres sports, mais alors pour le cricket, ils se sont foutus le doigt dans l'oeil jusqu'au coude. La rage profonde qui alimente ce discours n'est autre que la résultante d'une haine sans merci envers ce sport, qui selon moi, a bien fait de ne pas traverser les frontières naturelles qui nous séparent de l'Angleterre (joli pays au passage). ITS CRICKET est donc dénué d'intérêt pour nous simples mangeurs de fromages et pochtroneurs à nos heures perdues. Certes, les graphismes sont de qualité moyenne, les musiques assez envoûtantes mais un jeu inintéressant reste inintéressant malgré tout ce que l'on peut lui rajouter autour.

Vous avez donc la possibilité de choisir parmi une dizaine de nations (uniquement les pays du Commonwealth) tous avides de records et de victoires. Si vous souhaitez dégoûter un de vos camarades, vous pouvez lui proposer de jouer avec vous (on s'embête souvent moins à deux). Une possibilité de sauvegarde est également possible pour les acharnés qui n'auraient pas eu leur compte (sauvegarde lorsque vous concevez un championnat).

Ce jeu, comme vous avez pu vous en rendre compte, a été très bien accueilli à la rédac' (tapis rouge, limousine et vol spécial depuis l'Angleterre). Personne n'a voulu y toucher, me laissant la lourde tâche de le faire. Autant vous dire, que ce jour là, le ciel m'était tombé sur la tête. Ne pouvions-nous tester un jeu qui par sa forme aurait pu attirer un minimum notre attention. Celui-ci l'a fait mais dans le mauvais sens. Attention les gars, préparez vos corbeilles, placez vous à trois mètres d'elles et shootez. En fait, le but profond de ce jeu n'est autre que celui de s'entraîner au basket. Eh bien, j'ai fini par trouver un intérêt à ITS CRICKET.

STEPHANE





AVIS



Si vous avez décidé de jouer à ce jeu de cricket, armez-vous préalablement d'une grande patience, d'un grand courage, de sang-froid, et puis quoi encore ? Des disquettes et de votre souris !! Eh oui, avant de pouvoir commencer la partie il vous faudra jongler avec ces 3 misérables disquettes. Il n'y en a que 3, mais c'est déjà trop. Si vous êtes un mordu inconditionnel de cricket vous pourrez peut-être l'apprécier au même titre que World Class Cricket. En plein écran, vous devrez vous battre avec vos yeux et votre souris pour cliquer au bon endroit et récupérer la balle. La foule, quant à elle, sera là pour vous agacer autant qu'elle peut. A vous de voir...

ISABELLE

GOOD & BOF

Des D7 en plus dans ma collec'.

L'intérêt du cricket nous dépasse un peu.

GRANDSLAM

CRICKET			
3 Disks		1 Mo	
INSTALLABLE		1,1 Mo	
Souris et Joystick		1-2 Joueurs	
MAI		ANG	
SAUVEGARDE		OUI	
CHARGEMENT		Moyen	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	33
ANIMATION	25
MUSIQUE	38
BRUITAGE	24
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	15

AMBIANCE	39
REALISME	29

AMIGA CONCEPT 27%

COMBINES

- N'achetez jamais ce jeu.
- Si par hasard il arrivait entre vos mains, débarrassez vous en au plus vite.
- Toutefois, si votre mère le récupérait dans votre corbeille, eh bien brûlez-le.
- Si tout ces conseils s'avéraient inutiles, il n'y a qu'une chose à faire. Sautez !

DANS LE MEME GENRE
WORLD CLASS CRICKET
GRAHAM GOOCH CRICKET

TEST AMIGA

RASPUTIN

PLATES-FORMES			
1 Disk		1 Mo	
NON-INSTALLABLE			
JOYSTICK		1-4 Joueurs	
OUI		ANG	
SAUVEGARDE		NON	
CHARGEMENT		Bon	
A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	70
ANIMATION	70
MUSIQUE	65
BRUITAGE	69
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	79
DUREE DE VIE	88

ORIGINALITE	85
AMBIANCE	77

AMIGA CONCEPT 85%

COMBINES

- Lors des parties bonus, comme les chutes libres en parachute, restez le plus possible au milieu de l'écran, vos adversaires ne viendront pas vous toucher et vous serrez bien placé pour voir les panneaux publicitaires et autres drapeaux qu'il vous faudra éviter.
- Si vous vous trouvez bloqué, essayez de taper dans les murs, il y a souvent des passages cachés.
- Ne paniquez pas, prenez le rythme du jeu pour ne pas aller plus vite que le scrolling, cela vous évitera d'avoir des surprises dans les passages difficiles.

DANS LE MEME GENRE
DYNABLASTER
PARASOL STARS

BASE Jumpers



RASPUTIN, quezako ? Cette société anglaise, qui nous avait déjà pondu JET STRIKE il y a quelques temps, nous revient avec BASE JUMPERS, une bande de parachutistes complètement disjonctés du ciboulot dans un jeu qui vous rendra complètement cinglé, à la limite de la débilité, à croire que toute la rédac y a déjà participé...

Qui n'a jamais rêvé de faire de la chute libre, prendre d'assaut une forteresse, et sauver le monde des griffes d'un dangereux psychopate ? Eh bien tout cela va pouvoir se réaliser en un seul mot : BASE JUMPERS (je sais, il y en a deux !). Vous faites partie de la B.J.S.A.A. (Base Jumpers Secret Agents Association), organisation mondiale régie par le gouvernement BABAYAGONAIS et placé sous la loi «secret défense». Votre mission, si vous l'acceptez, est d'éliminer le Docteur GRANDVILAIN, grand admirateur de Dracula, conspirateur envers le président du BABAYAGON, qui prépare un coup d'état par la force, de manière à gouverner l'Univers à l'aide de son armée de policiers-vampires. Vos armes sont simples : votre tête, vos bras, vos jambes, mais n'ayez crainte, vous subirez un sévère entraînement qui fera de vous le super héros qui sauvera l'humanité...

Voilà en quelques mots le scénario de BASE JUMPERS, côté réalisation, ce jeu n'est pas sans rappeler le concept de DYNA BLASTER, sauf que là, vous luttez aussi contre la montre puisque le scrolling vertical ne cesse d'avancer et vous devez atteindre le haut du tableau avant de vous faire rattraper par le bas de l'écran (un peu comme dans KILLING GAME SHOW). Les niveaux sont vastes et variés et de nombreuses scènes intermédiaires séparent ceux-ci (ma préférée étant celle où vous faites de la chute libre, vous devez éviter des obstacles sans oublier d'ouvrir votre parachute, sinon, comme le dit un vieux proverbe chinois : plus dure sera la chute...). La musique est sympathique et rythme bien le jeu, tout du moins sur Amiga 1200, car sur Amiga 500 vous n'aurez le droit qu'aux bruitages pendant votre progression. En ce qui concerne les graphismes, très colorés, là aussi on se rapproche de DYNA BLASTER, on peut même dire que c'est le fouillis, entre les ennemis (policiers, vampires, boules de T.N.T...) et vos adversaires (en mode plusieurs joueurs), on en arrive vite à ne plus savoir où l'on en est et c'est la crise de nerfs...

100 % pure adrénaline

GOOD & BOF

J'ai fait pipi dans ma culotte !

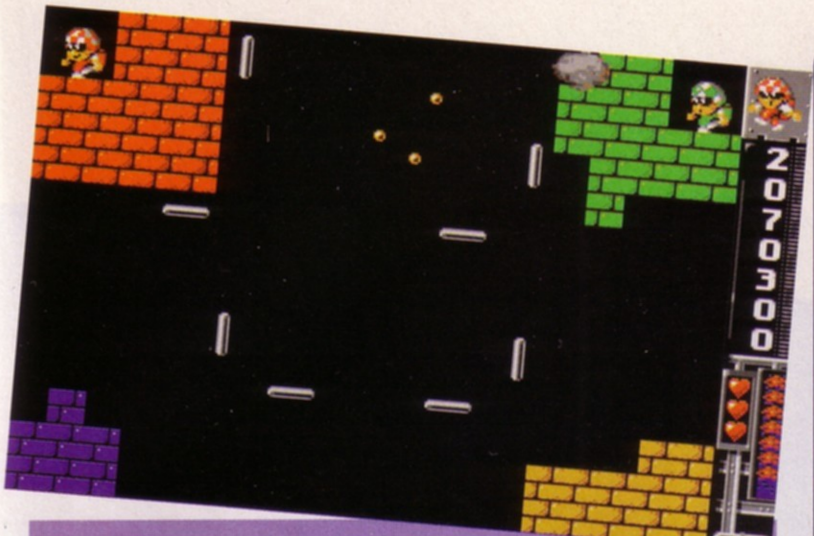


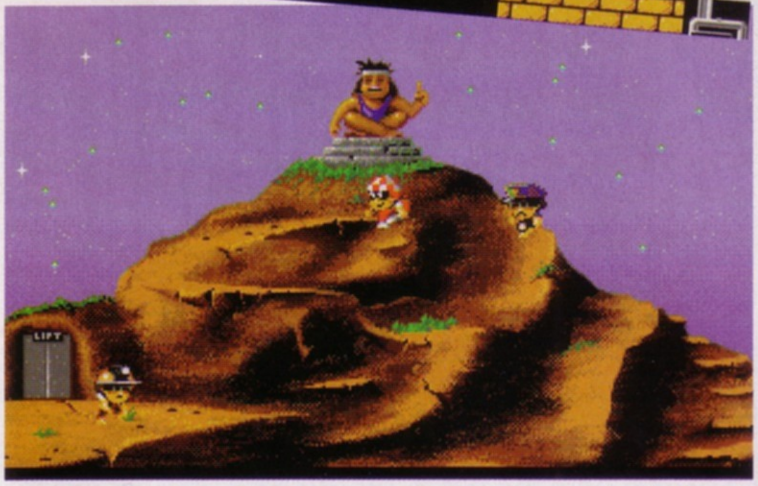
AVIS



BASE JUMPER fait partie de ces jeux qui, de premier abord, ne semblent pas exceptionnels : graphismes moyens, musiques sympathiques mais sans plus, sprites et animation sans originalité particulière... Pas de quoi casser des briques. Mais c'est dans son principe même et son animation à la RICK DANGEROUS qu'il réussit à s'illustrer. Le plus drôle est d'y jouer à plusieurs, car l'esprit de compétition vous fait oublier les niveaux répétitifs. J'ai surtout adoré l'explosion de mon parachutiste sur un porte drapeau (Sang ! Sang !). Seul, c'est nul, à deux ou plus, c'est délirant.

STEPHANE





MULTI-JOUEURS POUR DE MULTI-TABLEAUX.

Puisque l'on parle des adversaires, sachez que l'on peut jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément (via décupleur de joystick branché sur le port parallèle), c'est là que l'on comprend vraiment la folie du jeu ; les différents bonus nous passent au dessus de la tête mais ça n'a plus vraiment d'importance, on veut absolument finir le premier. Dans la chute libre c'est pareil, on prend vite un malin plaisir à pousser ses camarades de manière à les voir s'exploser (je dirais même se déchiqueter), comme Imré qui en est encore à me traiter de tapette depuis qu'il a malencontreusement rencontré un poteau (c'est pas grave Mimi, tu y arriveras à me pousser, toi aussi... avec de la chance !).





AVIS

Ah, voilà le type même de jeu qui ne nécessite pas beaucoup de réflexion pour pouvoir y jouer. Vous mettez la disquette (eh oui, il n'y en a qu'une !!), et vous vous retrouvez dans un petit jeu mêlant à la fois plates-formes, sauts en parachute et bien d'autres surprises. Lorsque vous sautez (non, pas de votre balcon, arrêtez...) dans le vide, n'oubliez pas votre parachute sinon, un gros splatch éclaboussera votre petit écran, et ce n'est malheureusement pas très réjouissant de voir des tâches de sang globuleuses. Mais en gros, ça donne quoi ? Eh bien c'est un petit jeu bien sympathique qui sait vous tenir en haleine et vous donner l'envie d'aller toujours plus loin. Si vous hésitez encore, si vous êtes indécis, si vous n'avez pas confiance en mes dires, et bien je n'ai qu'une chose à dire : c'est dommage pour vous, et vous risquez de passer à côté d'un bon petit jeu !!! «Dommage Eliane !»

ISABELLE.

MAXI DIFFICULTE POUR UN MAXI FUN

Cela m'amène à parler de la difficulté, un peu trop grande à mon goût ; il faut un certain temps d'entraînement avant de bien apprivoiser le jeu. Le comble c'est que lorsque vous pensez bien connaître un niveau, bah c'est raté car il peut s'afficher inversé (c'est loin d'être mal fait, les décors débutent une fois à gauche, une fois à droite...). Le tout est de bien se mémoriser les passages, de manière à toujours emprunter les mêmes, que ce soit d'un côté ou de l'autre. Le temps qui vous est imparti pour passer un tableau est, là aussi, un peu osé, il n'est pas évident de ramasser les lettres bonus, sautiller sur les coussins gonflés pour atteindre la plate-forme suivante, pour enfin ouvrir le passage qu'il vous faudra emprunter pour sortir, avant que le scrolling ne vous ai rattrapé (ce qui vous fera perdre de l'énergie ou même une vie)... Ouf !

Donc si vous êtes un adepte de POINT BREAK, si vous vous dopez à l'adrénaline pure, si les sensations fortes ne vous donnent pas envie de gerber le cassoulet de la veille, BASE JUMPERS est le jeu qu'il vous faut. Si vous êtes plutôt pantouflard, si vous piquez la poupée Barbie de votre frangine quand elle part à l'école (mais non Gérard, je dis pas ça pour toi !) et si le mot «speed» évoque en vous le grand huit de la foire du trône, passez votre chemin et essayez plutôt PARASSOL STARS.

Moi, j'accroche bien avec BASE JUMPERS et je cours prendre la tête à Imré pour une autre partie... Allez, on se la fait, allez quoi ? Dis oui ! Viens que j'te mette ta raclée... J'aime bien comment tu exploses..........

Christian, tapette

Un peu d'exotisme en attendant les vacances...


UN AMIGA... ET RIEN D'AUTRE !
N°14
AMIGA CONCEPT
AMIGA
CONCEPT
MENSUEL - N°14 - AVRIL 1996 - 35 Frs


SCOOP DU MOIS !!
Toutes les nouvelles machines de New Commodore !
Nouvelle rubrique :
Apprenez à programmer des jeux en Blitz Basic.
LA DOOMANIA :
ALL TERRAIN RACING :
C'est de la dyna mite !
GRATUITE SUR SIMPLE DEMANDE)
AMIGA
ALIEN BREED 3D
DOODLE BUG

TEST AMIGA

empire INTERACTIVE

COMPILATION	
7 Disks	1 Mo
Ca dépend	
Souris et Joystick	1-2 Joueurs
OUI	ANG
SAUVEGARDE	Ca dépend
CHARGEMENT	Moyen

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	75
ANIMATION	63
MUSIQUE	65
BRUITAGE	60
PRISE EN MAIN	69
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	92

ERGONOMIE	88
SENSATIONS	87

AMIGA CONCEPT 88 %

COMBINES

- Dans CIVILISATION, pour passer l'intro, il suffit d'appuyer sur les touches «CTRL» + «Amiga droit» + «Amiga gauche» ! Non, c'est une blague.
- Dans FRONTIER, évitez de cliquer sur la souris dès le début du jeu, cela vous ferait lancer un missile et la police se mettrait de suite à votre poursuite, c'est la mort assurée !
- Pour LEMMINGS, achetez une perruque verte, piquez une robe bleue à votre mère et marchez en imitant le canard, cela vous plongera dans l'ambiance du jeu...

DANS LE MEME GENRE
COMPIL FUN RADIO
GRANDSLAM CLASSICS

AWARD WINNER



Décidément, la mode est à la compilation ! Généralement, dans ce genre de packs, vous avez droit à un ou deux jeux qui sortent vraiment de l'original et à une floppée d'autres softs qui ne méritent même pas l'appellation de «jeux». Ce n'est pas vraiment le cas de AWARD WINNERS qui pour le prix d'un seul jeu nous propose trois grands hits.

Je sais, certains me diront que ces jeux ne datent pas d'hier, mais qui oserait nier que CIVILISATION, FRONTIER et LEMMINGS ne sont pas de grands titres qui figureront à jamais dans les annales... Je ne sais pas s'il est bien utile de vous rappeler les scénarios de chacun d'eux, qui ne connaît pas ces charmants petits personnages aux cheveux verts que sont les Lemmings ? Ha, il y en a quand même un qui lève le doigt dans le fond de la salle ! Bon, alors c'est parti pour les descriptifs...

Moi être un Lemmings, Moi manger toi !

GOOD & BOF

L'intro de CIVILIZATION !

CIVILISATION

Dans CIVILISATION vous jouez le rôle du maître de toute une civilisation à travers plusieurs générations, depuis les premières vies sur terre jusqu'aux peuples les plus avancés du futur. Vous disposez dans cette voie de nombreuses possibilités mais votre but avant tout est de survivre. Il est vrai qu'il faut un certain sens de la stratégie pour réussir dans ce jeu, néanmoins les débutants devraient l'apprécier pour sa convivialité. Un reproche est tout de même à faire sur la présentation, que l'on est obligés de se taper à chaque fois...



AVIS



Trois jeux cultes réunis pour le plaisir de tous ! C'est pas comme pour les jeux de pan-pan, taratata et boum-boum... Avec ça, vous en aurez pour vos nuits blanches. Pour FRONTIER, il vaut mieux avoir un 1200 (calculs 3D oblige !), pour CIVILIZATION, il est indispensable de prévoir pantoufles, boisson et sandwichs à portée de la main... Enfin, pour LEMMINGS, il vous faut absolument ramener un pote à la maison puisque c'est le seul volet de la saga qui vous permettra de rendre vos comptes : votre copain n'a qu'à bien se tenir, car dans ce cas de figure, ça se termine souvent en engueulade («mais putain ! Pourquoi t'as fusillé mes Lemmings !!!).

IMRE

FRONTIER

FRONTIER est en fait la suite d'ELITE ; ce jeu très technique peut figurer dans plusieurs catégories comme, entre autre, celle des simulateurs de vols. Votre rôle est celui d'un pilote de vaisseau dans un futur lointain et qui doit effectuer des missions prédéfinies. S'il est vrai que sur Amiga 500 le jeu rame un peu (même beaucoup), sur un Amiga 1200 il est très plaisant et on s'y attache très vite. A conseiller à tous les ELITE-MANIACS, en attendant FIRST ENCOUNTER !



LEMMINGS

Venons en maintenant à mon préféré, LEMMINGS (je craque pour ce jeu) qui a réussi à se forger son propre genre, à tel point que l'on parle maintenant de Lemmingsoids pour définir certains jeux du même genre. Je résume pour les incultes : vous dirigez une horde de petits personnages qui doivent parcourir un tableau en évitant des obstacles, simple non ?
AWARD WINNERS PLATINUM EDITION est une compilation à conseiller aux adeptes de la stratégie/réflexion, pour les autres il reste toujours les beat'em up !

CHRISTIAN



TEST CD32

DARKSEED

CYBERDREAMS

AVENTURES	
1 CD	
NON-INSTALLABLE	
JOYPAD	1 Joueur
OUI	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Moyen

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	60
ANIMATION	79
MUSIQUE	36
BRUITAGE	45
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	85
DUREE DE VIE	80

HUMOUR	65
ADAPTATION	18

AMIGA CONCEPT 80%

COMBINES

- Pensez à boire de temps en temps (au robinet de la salle de bains, à la fontaine...), votre personnage ne s'en portera que mieux.
- Pensez à bien regarder dans les moindres recoins : des objets cachés pourraient vous être utiles.
- Avant de sortir en ville, il vous faudra prendre une douche, sinon l'accès aux bâtiments vous sera refusé.
- Pour arriver au DARK-WORLD, il vous suffit de : cliquer sur «PATIENCE», puis «COURAGE» et pour finir «CALME»... Je plaisante.

DANS LE MEME GENRE
CRYSTAL DRAGON BENEATH A STEEL SKY



1992, la légende de GIGER commençait, Cyberdreams nous annonce DARKSEED, le jeu qui va définitivement révolutionner l'aventure informatique.
1993, DARKSEED débarque enfin sur nos micros et nous offre la vision la plus glauque et macabre qui soit d'un jeu d'aventures en récoltant, au passage, l'Award du meilleur jeu de la catégorie.
1994, le style GIGER est partout, l'horreur ne fait que commencer.
1995, DARKSEED débarque enfin sur la CD32 et tente de détrôner les quelques titres déjà présents sur cette console...

Il y a tout de même des améliorations, comme le sprite de Mike Dawson, d'une fluidité étonnante, son animation est l'une des plus réalistes qu'il m'ait été donné de voir (je prends presque du plaisir à le regarder descendre les escaliers... qui a dit tapette ?). De petites pointes d'humour ont également été rajoutées comme le chien qui traverse l'écran, s'arrête devant la bouche à incendie, nous fait un petit pipi, puis repart tout

Enfin un jeu de plates-formes qui innove.

GOOD & BOF

Dommage que Séverine ne l'ait pas testé





Mike Dawson, brillant écrivain de romans de science fiction aurait bien voulu ne jamais se réveiller... Ouvrir ses paupières, ce fut comme plonger en enfer, une douleur atroce lui martela la tête, retrouver le DARK-WORLD était la seule solution pour mettre définitivement fin à ses souffrances...
Vous êtes Mike Dawson et devez donc atteindre le DARK-WORLD en parcourant plus de 75 tableaux. Je suis quelque peu déçu par cette version de DARKSEED, notamment par les graphismes, indignes d'une CD32 et l'ambiance sonore, très loin d'égaler celle de la version Amiga 500 (ha lala, j'en deviens nostalgique)...

fier de son oeuvre ! Je vous raconte pas l'effet que ça vous fait de voir ça alors que vous ressortez du cimetière... mort de rire !
Bref, de très bons passages qui vous font vite oublier les quelques défauts. En somme, la prise en main excellente (seuls deux boutons du joypad de la console sont utilisés, en plus des quatre flèches), le scénario (l'un des meilleurs pour ce genre de jeux) et les graphs de GIGER font de DARKSEED LE jeu d'aventure pour CD32 et il mérite une place honorifique dans votre logithèque...

CHRISTIAN

AVIS



Mais qu'est-ce que c'est que cette daube ambulante ?? Oui, j'ose l'écrire en gros, C'EST NUL A CHIER. Pour les graphismes : seuls les bigleux pourront les apprécier, ceux qui n'ont pas de problème de vue risquent d'en avoir rapidement marre puisqu'il faut forcer sur les yeux pour voir les objets qui apparaissent dans les différentes pièces. Les couleurs sont affreuses, le personnage se déhanche dès qu'il fait un pas, et ressemble davantage à un robot qu'à un être humain. Au début de ce jeu, vous sortez de votre pieux avec un mal de crâne abominable, vous ressentirez à peu près la même chose après y avoir joué un court instant.

ISABELLE.

Premier Mail Order

NF = Notice Francaise — VF = Version Francaise

Titre	500	1200	CD	
3D CONSTRUCTION KIT	199	-----	-----	VF
4th & Inches	99	-----	-----	
688 Sub Attack	129	-----	-----	
A-Train + Construction Kit	129	-----	-----	
A10 Tank Killer	129	-----	-----	
A320 Airbus (USA) ou (Europa)	229	-----	-----	
Acid Blitz Compiler	329	-----	-----	
Addams Family	89	-----	-----	
Air Bucks 1.2	129	-----	-----	VF
Akira	199	-----	199	
Afterburner	89	-----	-----	
ALADDIN	-----	199	-----	NF
Alfred Chicken	-----	-----	129	NF
Alien Breed 2	-----	199	-----	NF
Alien Breed 3D	-----	199	199	NF
Alien Olympics	199	-----	199	NF
Allo! Allo!	169	-----	-----	
ALL TERRAIN RACER	179	-----	199	NF
Altered Beast	99	-----	-----	
Amazon Queen	199	-----	-----	
Amberstar	199	-----	-----	
Another World	149	-----	-----	
Apidya	89	-----	-----	
Apocalypse	199	-----	-----	
Arabian Knights	99	-----	99	
Arcade Pool	89	-----	129	
Archer Macleans Pool	99	-----	-----	
Armour Geddon	199	-----	-----	
Award Winners 2	229	-----	-----	VF
B17 Flying Fortress	129	-----	-----	
Badlands	99	-----	-----	
Baldie	209	209	209	NF
BANSHEE	-----	199	199	NF
Barbarian	199	-----	-----	
Bart v's the World	199	-----	-----	
Base Jumpers	199	-----	229	
Battlechess	-----	-----	219	
Battle Isle '93	249	-----	-----	VF
Battlehawks 1942	129	-----	-----	
Beach Volley	99	-----	-----	
BEAU JOLLY COMPILATION	229	-----	-----	
Beavers	-----	-----	199	
Beneath A Steel Sky	229	-----	199	nf
Benefactor	199	-----	199	
Big Sea	199	-----	-----	
Birds of Prey	149	-----	-----	
Black Crypt	109	-----	-----	
Blastor	179	-----	-----	
BLOODNET A500+	199	229	-----	NF
Blitz Tennis	-----	199	-----	
Blitzkrieg	99	-----	-----	
Blitzlight	229	-----	-----	
Blue Angels	129	-----	-----	
Bobs Bad Day	129	-----	-----	
Body Blows	129	129	-----	NF
Body Blows Galactic	-----	159	-----	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive	199	-----	-----	NF
Bravo Romeo Delta	89	-----	-----	
Breach 3	229	-----	-----	
Brian The Lion	179	179	179	
Brutal	209	209	209	NF
Brutal Football	-----	159	159	
Bubba n Stix & Premier	-----	-----	139	NF
Bubble Bobble	89	-----	-----	
Bubble & Squeak	199	199	199	
Budokan	129	-----	-----	
Bump N Burn	179	-----	199	
Burning Rubber	-----	189	-----	
Bureau 13	-----	209	209	NF
BURNTIME	199	199	-----	
California Games 2	79	-----	-----	
Cabal	99	-----	-----	
Cadaver/Pay Off	129	-----	-----	NF
Campaign 1 ou 2	249	-----	-----	VF
Cannon Fodder 2	199	-----	-----	NF
Cannon Fodder	139	-----	199	
Cann Fodd/Settlers/T2/Chaos Eng	229	-----	-----	
Cardiaxx	99	-----	-----	
Carrier Command	69	-----	-----	NF
CARTON ROUGE	249	249	-----	VF
Castle Master	99	-----	-----	
Caesar Deluxe	129	-----	-----	VF
Champions of Sport	139	-----	-----	
Champ Manager End Of Season	129	-----	-----	
Championship Manager Italia 95	199	-----	-----	
Champ Manager Compendium	179	-----	-----	
Chaos Engine	149	-----	-----	
Chuck Rock 1 & 2	-----	-----	139	NF
Civilisation	229	159	-----	
Classic Collection - Delphine.	199	-----	-----	
Classic Collection - Lucas Arts	199	-----	-----	
Clockwiser	109	109	-----	
Club Football	199	199	-----	NF
Cohort 2	219	-----	-----	VF
Colonels Bequest	129	-----	-----	NF
Combat Classics 1	229	-----	-----	VF
Combat Classics 2	229	-----	-----	VF
Combat Classics 3	229	-----	-----	
Cool World	179	-----	-----	NF
Complete Chess System	249	-----	-----	VF
Cosmic Spacehead	199	-----	-----	NF
Covergirl Poker	129	-----	-----	
Craft for AMOS	199	-----	-----	
Crash Dummies	179	-----	-----	
Cruise For A Corpse	149	-----	-----	
Crystal Dragon	199	-----	-----	
Curse of Enchantia	129	-----	-----	
Cybercon 3	129	-----	-----	
Cyberspace	229	-----	-----	
Cyberwar	-----	-----	319	
Cyber Worlds	12.99	-----	-----	
D Day - 6 Juin 1944	269	-----	-----	VF
D Generation	129	-----	199	NF
D Thompson's Olympic Challenge	99	-----	-----	
Dark Seed	149	-----	229	
DAWN PATROL	229	229	-----	VF
DEATHMASK (dans style DOOM)	169	-----	199	NF
Deepcore	-----	-----	199	
Deluxe Paint V	549	549	-----	
Dennis & Gnasher	199	-----	-----	
Detroit	229	229	-----	VF
Demomaniac	179	-----	-----	
Deep Core	-----	-----	199	
Desert Strike	99	-----	-----	
Dino Detective Agency	149	-----	-----	
Disposable Hero	-----	-----	129	NF
Dizzy the Big 6	-----	-----	129	
Donk	-----	-----	199	
Dogfight	129	-----	-----	VF
Dracula	199	-----	-----	NF
Dragon Ninja	99	-----	-----	
Dragonstone	-----	199	199	NF
DREAMWEB	229	229	229	
DUNE 1 OU 2	129	-----	-----	
Dungeon Master 2	229	229	-----	
Elite +	129	-----	-----	
Elite 2 - Frontier	199	-----	199	
Elite 3 - 1st Encounters	-----	199	199	
Embryo	129	-----	129	
Emerald Mines	-----	-----	129	
Empire Soccer '94	199	-----	-----	VF
Epic	129	-----	-----	
European Champions	129	-----	-----	
EVASIVE ACTION	199	-----	199	
Excellent Games Compilation	249	-----	-----	
Exile	199	199	199	NF
Exterminator	179	-----	-----	
Extractors	-----	-----	269	
Eye Of The Beholder 1 ou 2	129	-----	-----	
FORMULA ONE GRAND PRIX	129	-----	-----	
F1 World Championship Edition	199	-----	-----	
F15 Strike Eagle 2	129	-----	-----	
F17 Challenge	199	-----	-----	NF
F19 Stealth Fighter	129	-----	-----	NF
F117A Stealthfighter	129	-----	-----	VF
F29	129	-----	-----	
Fantasy Manager	199	-----	-----	
Fields Of Glory	229	229	229	
FIFA SOCCER	199	-----	-----	
Final Fight	129	-----	-----	
Final Over	119	-----	129	NF
Fire & Ice	-----	-----	199	
Fire Force	-----	-----	199	
First Samurai	99	-----	-----	NF
Flashback	189	-----	-----	
FLINK	-----	-----	199	NF
Football Glory	179	179	-----	
FOOTBALL GLORY INDOORS	199	199	-----	
Front Lines	-----	229	-----	VF
FOOTBALL MANAGER	199	-----	-----	
Future Wars	129	-----	-----	
Galactic Warrior Rats	99	-----	-----	
Global Effect	-----	-----	99	VF
Globdule	129	-----	-----	
G Gooch - Second Innings	129	-----	-----	
G Gooch - Test Match Special	199	-----	-----	
G Gooch - World Class Cricket	199	-----	-----	
G Gooch - 94/95 Data Disk	99	-----	-----	
G Gooch - Battle for the Ashes	99	-----	-----	
Graham Taylors Soccer Challenge	99	-----	-----	
Grand Prix Circuit	109	-----	-----	
Guardian	-----	199	199	
Gunboat	129	-----	-----	
Gunship	129	-----	-----	
Gunship 2000	129	229	209	
GUY ROUX MANAGER	129	-----	-----	VF
Hanna Barbera Animation	319	-----	-----	VF
Hardball	69	-----	-----	
Hard Drivin II	89	-----	-----	
Hard Nova	89	-----	-----	
Head over Heels	89	-----	-----	
Heart of China	299	-----	-----	
Heimdall	109	-----	-----	NF
Heimdall 2	229	229	229	NF
Hero Quest	99	-----	-----	
High Steel	99	-----	-----	
High Seas Trader	-----	229	-----	VF
History Line 1914-18	199	-----	-----	VF
Hook	149	-----	-----	
Hucklebury Hound	129	-----	-----	
Hudson Hawk	69	-----	-----	
Humans 1 & 2	-----	-----	199	
Immortal	89	-----	-----	
Impossible Mission 2025	199	229	199	NF
Indiana Jones - Last Crusade Adv	149	-----	-----	
Indiana Jones - Atlantis Adventure	199	-----	-----	
Indiana Jones - Atlantis Action	99	-----	-----	
Indianapolis 500	129	-----	-----	
Innocent Until Caught	99	-----	-----	
Intelligent Strategy Games	199	-----	-----	
Ishar 3	229	229	-----	
It's International Cricket	199	199	-----	
Ivanhoe	99	-----	-----	
Jack Nicklaus Greatest 18 Holes	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Unlimited Golf	129	-----	-----	
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	-----	-----	
James Bond La Collection	89	-----	-----	VF
Jaguar XJ220	99	-----	-----	
JET STRIKE	199	199	229	
Jimmy White's Snooker	129	-----	-----	
Jimmy Connor's Great Courts 2	89	-----	-----	
John Barnes European Football	199	-----	99	
John Madden Football	129	-----	-----	
Jungle Strike	179	179	179	
K240 - Utopia 2	219	-----	-----	
KGB	129	-----	-----	
KICK OFF 3	99	99	-----	VF
KICKOFF 3 EURO CHALLENGE	189	199	199	VF
Kid Chaos	179	199	199	NF
Kid Pix	129	-----	-----	
King Pin	89	-----	89	NF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5	129	-----	-----	NF
Kings Quest 6	229	-----	-----	
KNIGHTS OF THE SKY	129	-----	-----	NF
Krusty's Super Funhouse	199	-----	-----	
Last Ninja 3	-----	-----	199	
Leading Lap	199	199	-----	
Legacy of Sorasil	199	-----	199	NF
Legend of Robin Hood	129	-----	-----	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	149	-----	-----	NF
Lemmings 1	-----	-----	199	
Lemmings Double Pack	219	-----	-----	NF
LEMMINGS 3	199	199	-----	
Lethal Weapon	99	-----	-----	
Links - The Challenge Of Golf	149	-----	-----	NF
LION KING	-----	199	-----	
LITIL DIVIL	-----	-----	199	
Lombard RAC Rally	89	-----	-----	
Loom	129	-----	-----	
Loopz	199	-----	-----	
Lords of the Realm	229	229	-----	VF
LOST EDEN	-----	-----	269	
Lost Vikings	-----	-----	199	
Lotus Turbo Trilogy	-----	-----	219	
Lovers Guide	-----	-----	199	
Lure Of The Temptress	129	-----	-----	
M1 Tank Platoon	129	-----	-----	
Magic Boy	129	-----	-----	NF
Magicians Castle	199	-----	-----	
Manhunter "New York"	129	-----	-----	
Manhunter "San Francisco"	129	-----	-----	
Maniac Mansions	129	-----	-----	
Man Utd - The Double	219	-----	-----	
Marvens Marvellous Adventures	-----	199	199	NF
Master Axe	179	179	199	
Match Day Manager	99	-----	-----	
Mean 18	99	-----	-----	
Mean Arenas	-----	-----	199	
Megarace	-----	-----	249	
Megatraveller	129	-----	-----	
Microcosm	-----	-----	279	
MICROPROSE GOLF	149	-----	-----	
Micro Machines	199	-----	-----	
Midnight Resistance	89	-----	-----	
Midwinter 1 ou 2	129	-----	-----	
MIG 29 Fulcrum	129	-----	-----	
Mighty Max	179	199	-----	
Military Masterpieces	199	-----	-----	
Mini Office	299	-----	-----	
Moonbase	299	-----	-----	
Monopoly	199	-----	-----	NF
Morph	-----	-----	199	NF
Mortal Kombat 1	199	-----	-----	
MORTAL KOMBAT 2	199	-----	-----	NF
Mr. Blobby	139	-----	139	
Mr. Nutz	199	-----	-----	
Mutant League Hockey	199	199	-----	
Napoleonics	129	-----	-----	
Navy Moves	99	-----	-----	
New Zealand Story	89	-----	-----	
Nick Faldo's Golf	149	-----	229	NF
Nigel Mansells World Championship	99	-----	179	NF
Nightbreed	69	-----	-----	
Night Shift	109	-----	-----	
Nord & Sud	229	-----	-----	VF
Operation Harrier	99	-----	-----	
Operation Stealth	129	-----	-----	
Oriental Games	99	-----	-----	
Outrun Europa	89	-----	-----	
Overdrive	179	-----	-----	
OVERLORD	229	-----	-----	
Patrician	129	-----	-----	
Parasol Stars	99	-----	-----	
Perihelion	199	-----	-----	
PGA EUROPEAN TOUR	179	179	179	
PGA Tour Golf	149	-----	-----	
Pictionary	99	-----	-----	VF
Pinball Fantasies	99	199	199	NF
Pinball Dreams & Fantasies	249	-----	-----	NF
PINBALL ILLUSIONS	-----	199	199	NF
Pinball Magic	89	-----	-----	
Pirates	129	-----	-----	
Pirates Gold	-----	-----	229	
Pinkie	179	179	199	NF
Pitfighter	69	-----	-----	
Pizza Tycoon	229	-----	-----	
Police Quest 1 ou 2 ou 3	129	-----	-----	NF
Populous & Promised Lands	129	-----	-----	
Populous 2 +	129	-----	-----	
Powerdrive	199	-----	199	NF
Powerhouse	229	229	-----	
Powermonger & Data Disk	149	-----	-----	
Premiere	-----	-----	129	
PREMIER MANAGER 3	179	179	-----	
Premier Manager Multi Edit System	119	-----	-----	
Prime Mover	179	-----	-----	
Prince Of Persia	89	-----	-----	
Project X	129	-----	-----	NF
Pro Tennis Tour	89	-----	-----	
Puggsy	219	-----	-----	
Pushover	99	-----	-----	
Pussies Galore	-----	169	169	NF
Putty	79	-----	-----	
Putty Squad	-----	199	199	
Qwak	99	-----	-----	NF
Quest For Glory 1 ou 2	129	-----	-----	
Railroad Tycoon	149	-----	-----	
Rainbow Islands	79	-----	-----	
Rambo 3	89	-----	-----	
Ramparts	129	-----	-----	VF
RBI Baseball 2	99	-----	-----	
Reach For The Skies	129	-----	-----	
Realms	109	-----	-----	
RED BARON	129	-----	-----	
Red Heat	99	-----	-----	
Reunion	229	229	-----	
RISE OF THE ROBOTS	269	279	229	NF
Risky Woods	189	-----	-----	
Road Rash	109	-----	-----	
Robocop 3	129	-----	-----	
Robinson's Requiem A500+	229	229	-----	
Rome AD92	129	-----	-----	
RUGBY LEAGUE COACH	199	-----	-----	
Rules Of Engagement 2	249	-----	-----	
Ruff n Tumble	179	-----	-----	
Run the Gauntlet	89	-----	-----	
Sabre Team	-----	129	129	
SCI - Chase HQ 2	99	-----	-----	
Second Samurai	199	199	199	NF
Secret Of Monkey Island 1 ou 2	129	-----	-----	
SENSIBLE GOLF	199	-----	-----	
Sensible Soccer International	139	-----	169	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	199	-----	-----	
Settlers	229	-----	-----	VF
Shadowlands	89	-----	-----	
Shaq Fu	199	-----	199	
Shuttle - Space Flight Simulator	129	-----	-----	
Sierra Soccer	169	-----	-----	
Silent Service 2	129	-----	-----	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	-----	269	-----	
Sim City Classic	129	-----	-----	
Sim Classics (Ant/Life/City)	229	-----	-----	
Simon The Sorceror	249	269	269	NF
SIMON THE SORCEROR 2	229	269	269	
Simpsons	89	-----	-----	
Sink or Swim	99	99	-----	NF
Skeleton Krew	-----	229	229	
Skidmarks	129	-----	-----	
Skidmarks Upgrade	129	-----	-----	
Skidmarks 2	199	-----	199	
Skitchin	199	199	199	
Sleepwalker	99	99	-----	
Sly Spy	99	-----	-----	
Snapperazzi	159	-----	-----	
Soccer Kid	-----	-----	199	
Soccer Team Manager	129	-----	-----	
Soup Trek (The Search For Stock)	199	-----	-----	
Space Academy	-----	-----	199	
Space Crusade	89	-----	-----	
Space Legends	229	-----	-----	VF
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129	-----	-----	NF
SPEEDBALL 2	89	-----	129	
Speris Legacy	199	-----	199	NF
Spherical Worlds	179	-----	179	
Star Crusader	199	199	199	
Star Trek 25th Anniversary	----	179	-----	
Starlord	249	-----	-----	
Street Fighter 2	129	-----	-----	NF
Strike Fleet	199	-----	-----	
Striker	89	-----	199	NF
Strip Pot	-----	-----	199	
Stun Runner	99	-----	-----	
Subversion	89	-----	-----	
Suburban Commando	189	-----	-----	
SUBWAR 2050	-----	229	229	
Super Space Invaders	109	-----	-----	
Superfrog	-----	-----	129	
Super League Manager	199	199	199	
Super Loopz	-----	199	199	
Super Methane Brothers	89	-----	89	
Super Monaco Grand Prix	99	-----	-----	
Super Putty	-----	-----	129	
SUPER STARDUST	-----	199	199	
Super Streetfighter 2	229	229	229	
Superskids	199	-----	-----	
Supremacy	129	-----	-----	
Syndicate	129	-----	-----	
Tactical Manager	199	-----	-----	
TACTICAL MANAGER 2	199	-----	-----	
Team 17 Collection Volume 1	199	-----	-----	NF
Team Yankee	129	-----	-----	
Test Drive 2	99	-----	-----	
Terminator 2	209	-----	-----	
Tetris	169	-----	-----	
T.F.X (4Mb + Carte Graphic Acc)	-----	249	-----	
Theatre of Death	99	-----	-----	
The Big 6 - Dizzy	-----	-----	129	
The Clue	-----	199	199	
The Greatest (Compilation)	199	-----	-----	NF
Their Finest Hour - Battle of Britain	149	-----	-----	
Their Finest Missions	99	-----	-----	
THEME PARK	229	229	229	
Thunderjaws	89	-----	-----	VF
Toki	99	-----	-----	
Tom Landry Football	199	199	-----	
Top Gear 2	179	179	179	
Total Recall	69	-----	-----	
Total Carnage	-----	-----	199	
TOWER ASSAULT	139	139	199	
Tower of Souls	199	199	-----	
Tracon 2	159	-----	-----	
Traps & Treasures	149	-----	149	
Trivial Pursuit	69	-----	-----	
Trivial Pursuit Deluxe	-----	-----	199	
Trolls	-----	-----	219	
TURBO TRAX	179	179	-----	
Turning Points	129	......	......	
U.F.O	249	249	229	
ULTIMATE BODY BLOWS	-----	-----	199	
Ultimate Golf	99	-----	-----	
Ultimate Soccer Manager	199	199	-----	VF
Uncovered	199	-----	-----	
Universe	229	-----	229	NF
Untouchables	99	-----	-----	
Utopia	99	-----	-----	
Valhalla - Before the War	229	-----	-----	
Valhalla - Lord Of Infinity	199	-----	-----	
Voyages Of Discovery	139	-----	-----	
Vikings	99	-----	-----	
Vital Light	199	-----	199	
Walker	99	-----	-----	
Wembley International Soccer	-----	199	199	
Wembley Rugby League	179	179	-----	
Wild Cup Soccer	179	179	199	
WING COMMANDER	129	-----	-----	
Winter Gold	129	-----	-----	
Wiz N Liz	109	-----	-----	NF
Wizkid	129	-----	-----	
World Class Cricket	199	-----	199	
World Class Leaderboard	129	-----	-----	
World Cup USA '94	179	-----	-----	
WORLD CUP YEAR '94	199	-----	-----	NF
World of Football	199			
World of Golf	199	-----	-----	
Worlds at War	99	-----	-----	
Worlds of Legend - Son of Empire	129	-----	-----	
WORLD CUP GOLF	-----	-----	199	
Wreckers	199	-----	-----	
WWF 1 ou 2	99	-----	-----	
Xenon II	89	-----	-----	
X-IT - Zonked	169	-----	-----	NF
Yo Joe		-----	-----	VF
Z-Out	99	-----	-----	
Zak McKraken	129	-----	-----	
ZEEWOLF	199	-----	-----	NF
Zool 1 ou 2	-----	-----	199	NF

SOLDES

Titre	500	1200	CD	
Sensible Soccer 92/93	129	-----	-----	
Shadow Worlds	109	-----	-----	
Soccer Kid	99	99	-----	
TORNADO	99	99	-----	
Walker	99	-----	-----	
Zool	99	-----	99	NF
Zool 2	129	129	129	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

Article	Prix
3.5" Boitier a 10 Disk	39
3.5" Boitier a 40 Disk	49
3.5" Boitier a 50 Disk	59
3.5" Boitier a 80 Disk	69
3.5" Boitier a 100 Disk	79
Adapteur Pour Analog Joystick	59
Cable d'extension pour Joystick	59
Cheetah 125+	99
Cheetah Bug	119
Competition Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	159
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	249
Gravis Advanced Switch Joystick	249
Kit Nettoyage Pour Disque Dur 3.5"	19
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Gamepad	179
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Logipad JT160	119
Quickjoy Jetfighter SV126	129
Quickjoy Pedals SV129	139
Quickjoy Topstar SV127	199
Quickjoy Turbo SV124	99
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250	299
Screenbeat RCA Adapteur Cable	19
Screenbeat Power Supply	79
Suncom Slik Stick	79
Suncom Tac 2	99
Wico Q Stick	69

DOMAINE PUBLIC

CREATEUR

Titre	Prix
C001 Slide Show Creator	12
C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C004 Mobed	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Shadow Demo Maker	12
C007 Clip Art	12
C008 ABC Adventure Creator	12
C009 Lllinois Labels	12
C010 Audio Animation Studio	12
C011 Word Power	12
C012 Font Farm	12
C013 Wine Maker	12
C014 Assassins	12
C015 Print Studio	12
C016 Garden Designer	12
C017 X Beat	12

UTILITES

Titre	Prix
U003 The Workshop	12
U006 Address Book	[illegible]
U008 Asteroid	[illegible]
U010 Autograph	[illegible]
U013 The Right Way	[illegible]
U014 Panasonic Printer Driver	[illegible]
U015 H.P. Printer Driver	[illegible]
U016 Seikosha Printer Driver	[illegible]
U017 Cannon & Citizen Printer Driver	[illegible]
U018 H.P. 550c Printer Driver	[illegible]
U019 Imploder V4.00	[illegible]
U020 Bad Format	[illegible]
U021 Amiga Beginers Guilde	[illegible]
U022 Better Bench V1.2	[illegible]
U023 De-grader 500 600 1200	[illegible]
U024 Extermin-8 Virus Killer	[illegible]
U025 Engineers Kit (1220 only)	[illegible]
U027 Fake Memory for a 1200	[illegible]
U028 Action Replay For The 600	[illegible]
U029 Amiga Tutorial	[illegible]
U030 A.C.E.S Database	[illegible]
U031 Abases v1.33	[illegible]
U035 Text Plus v4.00	[illegible]
U037 Ultimate Cheats And Solutions	[illegible]
U038 Number Pad For 600	[illegible]
U039 Calorie Base	[illegible]
U040 J R Comm	[illegible]
U041 Race Raptor	[illegible]
U042 Pools Pools V2	[illegible]
U043 Training Log	[illegible]
U044 Mastie Niblick	[illegible]
U045 D-Solve	[illegible]
U046 Lockpic v2.0	[illegible]
U047 Relo Kick v1.4	[illegible]
U048 Procad Electroid	[illegible]
U049 Dividends Winner	[illegible]
U050 Odds On	[illegible]
U051 Power Copier	[illegible]
U052 Essential Virus Killer	[illegible]
U053 Soccer League	[illegible]

DEMO'S & RAVE

Titre	Prix
D001 Night Breed	[illegible]
D002 Iron Maiden Slideshow	[illegible]
D003 Good Morning Vetnam	[illegible]
D004 Creep show	[illegible]
D005 Fracion horror show	[illegible]
D006 Total Recall Slideshow	[illegible]
D007 Evil Dead (1 meg)	[illegible]
D008 Batman Cartoon	[illegible]
D009 Robocop	[illegible]
D010 Viz Slideshow	[illegible]
D011 Not The 9 Oclock News	[illegible]
D012 Raider Of The Lost Ark	[illegible]
D013 Predator Demo	[illegible]
D014 Safe Sex	[illegible]
D015 Stealthy 2 (1 meg)	[illegible]
D016 Jimi Hendrix Slideshow	[illegible]
D017 Kim Wilde Slideshow	[illegible]
D018 Holsten Pils	[illegible]
D019 Popeye Meets The Beach Boys	[illegible]
D020 Star Trek Animations	[illegible]
D021 Moonwalker Demo	[illegible]
D022 Mike Tyson (1 meg)	[illegible]
D024 Terminator	[illegible]
D025 Aliens Demo	[illegible]
D026 Life Of Brain	[illegible]
D027 The Garfield Slideshow	[illegible]
D028 Teenage Turtles Slideshow	[illegible]
D029 WWF Slideshow	[illegible]
D030The Gathering GFX	[illegible]
D041 Enterprise leaving Dock	[illegible]
D042 Girls of Sport	[illegible]
D043 The Run (1 meg)	[illegible]
D044 Star Trek Animations	[illegible]
D045 Jesus On E's	[illegible]
D046 How To Skin A Cat	[illegible]
D047 Calendar Girls	[illegible]
D048 Rave Vision	[illegible]
D049 Techno Warrior	[illegible]
D050 Jesus Loves Acid	[illegible]
D051 House Samples	[illegible]
D052 Rave Length	[illegible]

MUSIQUE

Titre	Prix
M028 Pink Floyd The Wall Remix	[illegible]
M029 No Limits	[illegible]
M030 Cybernex	[illegible]
M031 Motiv-8	[illegible]
M032 Sound Track Slampler (4 disks)	[illegible]
M033 Sound Effects	[illegible]

JEUX

Titre	Prix
G014 Zalycon	[illegible]
G015 Earth Invaders	[illegible]
G016 Psycho Santa	[illegible]
G017 Mayhem	[illegible]
G018 The Fun House	[illegible]
G019 Amos Games	[illegible]
G020 Games Galore	[illegible]
G021 Quadrix (pal only)	[illegible]
G022 Buzzard	[illegible]
G023 Break Out	[illegible]
G024 DEmolition Mission	[illegible]
G025 Lady Bug (not 600 or 1200)	[illegible]
G026 Depth Charge	[illegible]
G027 Addams Famly	[illegible]
G028 Tetren	[illegible]
G029 Dual	[illegible]
G030 Spitfire Assault	[illegible]
G031 Tetris Pro	[illegible]
G032 Relayer	[illegible]
G033 Bomb Jacky	[illegible]
G034 Top Secret	[illegible]
G035 Flagcatcher	[illegible]
G036 Wizwar	[illegible]
G037 Battlements	[illegible]
G038 Calculus Combat	[illegible]
G039 Blob	[illegible]
G040 Sector	[illegible]
G041 Gush	[illegible]
G042 Smurf Hunt	[illegible]
G043 Super League Manager	[illegible]
G044 Quiz Master & Editor	[illegible]
G045 Revenge Of The Mutant Camels	[illegible]
G046 Tank Attack	[illegible]
G047 White Knight	[illegible]
G048 Wibble World Giddy	[illegible]
G049 Pixie Kingdom	[illegible]
G050 American Star Trek	[illegible]
G051 Atiantis	[illegible]
G052 Adventure Soultions (not 1200)	[illegible]
G053 Legend Of Lothian	[illegible]
G054 Iron Clads (not 1200)	[illegible]
G055 Wizars Wars	[illegible]
G056 Fortress (demo)	[illegible]
G057 Neighbours Adventure	[illegible]
G058 Space Rescue	[illegible]
G059 Dungeon Dvelerr	[illegible]

SPORT

Titre	Prix
SP001 Top Of The League	[illegible]
SP002 Scottish Football Manager	[illegible]
SP003 18th Hole	[illegible]
SP004 Mr.Men Olympics	[illegible]

NOM | PRENOM

ADDRESS

Code Postal | VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES | PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. | TOTAL

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A 500/A600 | A1200 | CD32

MASTERCARD

VISA | NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

CARTE BLEU | DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:AMC06
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

TEST AGA

AVENTURE	
2 Disks	AGA
NON-INSTALLABLE	
Souris et Clavier	1 Joueur
MAI	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Moyen

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	58
ANIMATION	68
MUSIQUE	/
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	49
DIFFICULTE	83
DUREE DE VIE	75

MANIABILITE	50
ORIGINALITE	38

AMIGA CONCEPT 79%

COMBINES

- Les Dragons, qui sont pourtant réputés pour leur gentillesse et leur savoir vivre (j'vous dis que si ! je sais de quoi je parle, j'ai élévé un dragon quand j'étais plus jeune...), je disais donc les dragons... Faut vous en méfier, parce qu'ils ont tendance à vous cracher dessus ces cons, et pas n'importe quoi : du feu, oui monsieur, et le feu, ça brûle...
- Pareil pour les rats, ces charmantes bêbêtes ont la fâcheuse manie de vous sauter aux couilles, très mauvais plan pour la reproduction de votre espèce...

DANS LE MEME GENRE
SIMON THE SORCERER
HEIMDALL 2

TOWER OF SOULS

GOOD: Les dragons, c'est bien pour allumer les clopes !

BOF: Les rats, c'est moins bien pour les morpions.



Deux mois après la sortie de CRYSTAL DRAGON, voici le nouveau jeu d'aventure de BLACK LEGEND : TOWER OF SOULS. Plus près de HEIMDALL 2 que de CRYSTAL DRAGON (vue isométrique), TOWER OF SOULS demeure néanmoins (nez en moins ?) une excellente distraction.

Il y a bien longtemps, sur les terres de Chaybore, une créature démoniaque pris le contrôle de la population en capturant leur énergie grâce à des machines. Ce démon, du nom de Baalhathrok, avait en quelques temps semé le chaos et la terreur auprès de tous les habitants. Seul Treeac était capable de faire revenir la paix sur Chaybore, c'est pourquoi un entraînement spécial lui fut infligé et à l'âge de 18 ans il partit seul pour retrouver le cristal magique de Nydus. Cette pierre magique lui donnerait assez d'énergie pour tuer Baalhathrok et libérer Chaybore. D'accord, le scénar' n'est pas des plus originaux (il me rappelle pas mal MALEDICTION que l'on trouve dans le DP), mais vous le savez aussi bien que moi, s'il fallait s'arrêter sur ce genre de détail pour les jeux d'aventures, il y aurait une grosse partouze de daubes d'un côté et deux ou trois jeux qui vaudraient le coup de l'autre.



Bref, le scénario ne fait pas le jeu, et c'est ce qui nous intéresse ici.

OU QU'C'EST QUESONT LES COULEURS ?

Comme vous l'avez compris, vous êtes Treeac, jeune guerrier aux allures légèrement efféminées (enfin, les avis se partagent à la rédaction, David et Imré affirment que

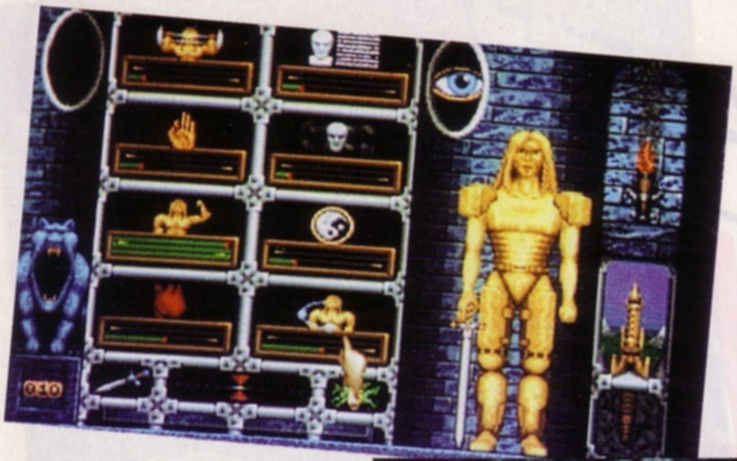


AVIS



Vous cherchez de l'aventure, de la passion, de l'exotisme... Non, je ne fais pas de la pub pour les infusions «saveurs du jour», mais pour un pseudo jeu d'aventure. Mais de quel genre d'aventure s'agit-il ? Eh bien, à vrai dire on ne sait pas trop. La seule chose que l'on peut constater c'est qu'on crève pour un oui et pour un non, qu'on se bat contre des rats, des êtres bizarres, à l'aide d'un laceau, et qu'on avance, dans l'»énigme» du jeu, très lentement. TOWER OF SOULS est, comment dirais-je, très peu motivant, très peu attrayant, et par dessus tout, inintéressant. A partir de maintenant, une fois que vous aurez lu ces quelques lignes, vous faites ce que vous voulez, achetez, n'achetez pas, mais ne venez pas vous plaindre !

ISABELLE





c'est une jolie fifille quant à moi, je pencherais plutôt pour un semi-transexuel, mais bon, on va pas épiloguer...) qui doit accomplir la mission que je vous ai décrite plus haut, j'vais pas me retaper tout le scénario, non plus ! La réalisation a, à mon avis, (comment dire ?) été légèrement bâclée (tout au moins pour la version Amiga), les graphismes des personnages manquent foncière-



ment d'originalité et les couleurs sont mal appropriées. Aucune musique n'était présente sur la version que nous avons reçue, mais apparemment il y en aurait une sur la version définitive. Les bruitages, quant à eux, sont très réalistes et bien synchro avec les actions, comme lorsque le gros vilain Dragon il crache des flammes, y'a du bruit en même temps, et puis aussi l'eau qui coule, les monstres qui font bobo avec leur épée... Les animations sont assez fluides (ce n'est pas difficile, vu le nombre de couleurs à traiter...), et celle du personnage peut être ralentie suivant l'énergie restante. Le hic' c'est le mode de contrôle qui a été choisi, tout se fait grâce à la souris et c'est le gros bordel. Il faut faire des combinaisons entre les deux boutons, ce qui n'est pas toujours évident car on est souvent pris par le temps ; comme par exemple, lorsque l'on doit prendre la clef pour ouvrir une porte, on a à peine le temps de cliquer pour choisir la clef que hop ! Une saleté de rat qui nous saute dessus (de vraie sensues, ces bêtes là !). Bien entendu, on peut faire des combinaisons de touches au clavier, mais c'est pareil, la sélection des objets se fait quand même à la souris, donc... Pour moi, ce problème aurait été résolu s'il n'y avait pas autant de mouvements autour du personnage (comme les flammes, les rats, les dragons, les blobs, les trucs, les bidules...).

ALORS, TU AIMES OU TU AIMES PAS ?

Outre ces quelques défauts, TOWER OF SOULS demeure un jeu très plaisant, il y a de nombreux passages cachés, des codes à retrouver pour, par exemple, ouvrir des portes. Les ennemis sont nombreux et variés ce qui fait que l'on ne s'ennuie jamais dans ce jeu. Il y a une chouette animation en intro (Quoi ? Moi j'aime bien quand y'a de chouettes animations en intro !), ce qui donne un petit plus au jeu. Le seul gros point noir qui est à déplorer (je sais, contre les points noirs, il y a l'Eau Précieuse !), c'est l'absence de musique, espérons que ce «défaut» sera rectifié dans la version qui sera commercialisée.

RESULTAT...

Aussi, moi j'aime bien (je sais Imré, il est rare que je déteste un jeu, mais c'est aussi que j'ai jamais testé de jeux de foot...), et ceux qui sont adeptes de ce genre de jeux apprécieront, les autres, ceux qui sont un peu moins intellectuels, comme Gab par exemple, pourront toujours se faire un gros délire sur SENSIBLE WORLD OF SOCCER. Bon, moi je vous laisse parce que je suis quand même le seul pèlerin à la rédac' un samedi soir, alors j'vais p'tet sortir... Bye !

Christian

AVIS



Malgré la bonne recette des jeux d'aventure en 3D isométrique, à la DARKMERE ou CADAVER, voici la preuve vivante qu'il y en a encore qui arrivent à faire de mauvais jeux. L'aspect graphique est loin d'être accueillant, tout est dans la tendance «banlieue - grise», et on ne parle même pas de l'interface qui se verrait classé à la plus mauvaise place du top-maniabilité, s'il existait. Ok, il y a plein de choses à faire mais si c'est pour découvrir 1 an plus tard de nouvelles options, je ne sais pas si ça vaut vraiment le coup. Pour achever celui qui tremblait, de peur de se tromper, en signant son chèque, le perso meurt comme bon lui semble en passant près de murs sans pièges apparents... A éviter sans se poser de questions.

FABIEN





ACID SOFTWARE

COURSE DE VOITURES	
7 Disks	1 Mo
INSTALLABLE	2,1 Mo
Joystick et Clavier	1-8 Joueurs
MAI	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Moyen

A500	A500+	A600	A2000
A3000	A1200	A4000	CD-32

GRAPHISME	86
ANIMATION	92
MUSIQUE	88
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	76
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	95

ORIGINALITE	96
MANIABILITE	90

AMIGA CONCEPT 93%

COMBINES

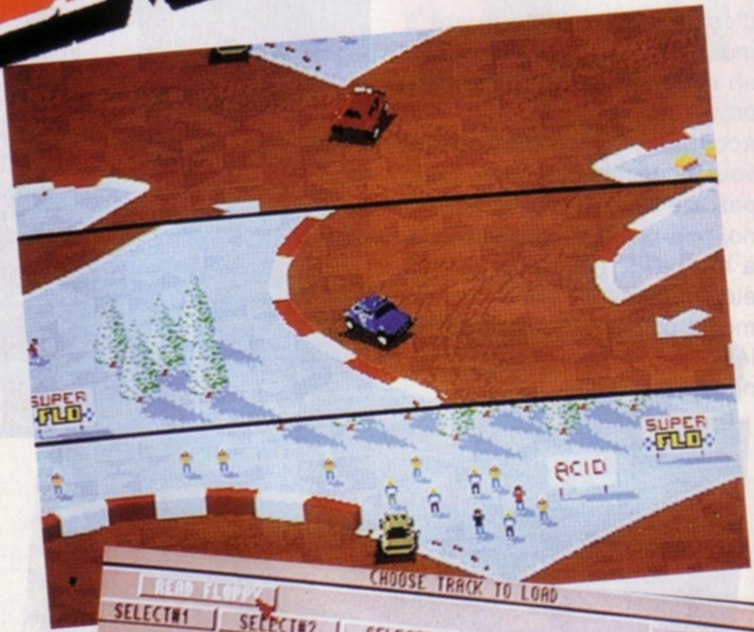
- Evitez de tourner lorsque la voiture fait un bond, car celle-ci continuera de tourner.
- Pour les moins doués d'entre vous, prenez l'option «voiture à pédales» ; si vous n'y arrivez toujours pas, ben ! Vous êtes nuls.
- Pour faire des figures artistiques, tournez lorsque vous faites des bonds.
- Si vous voulez jouer à trois ou quatre simultanément, deux solutions s'offrent à vous : acheter un quadrupleur de joysticks ou le fabriquer selon le manuel !

DANS LE MEME GENRE
ALL TERRAIN RACING
MICROMACHINES

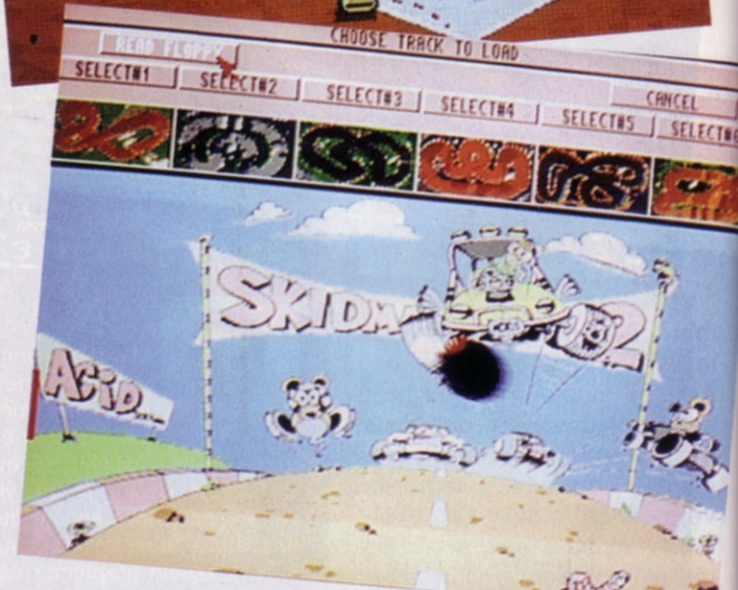
SUPER SKIDMARKS



A vos manettes... Prêt... Partez ! SUPER SKIDMARKS est enfin arrivé, avec tout plein de nouveaux niveaux, de nouveaux véhicules, tout plein de choses quoi !



Fort de son premier succès, ACID SOFTWARE nous sort enfin sa deuxième mouture de SKIDMARKS ; son principe est toujours identique à sa première version : il s'agit d'une course de voitures en vue 3D isométrique, le tout animé par un excellent scrolling multi-directions. Le plus incroyable dans tout ça, c'est que le jeu est encore programmé en BLITZ BASIC.

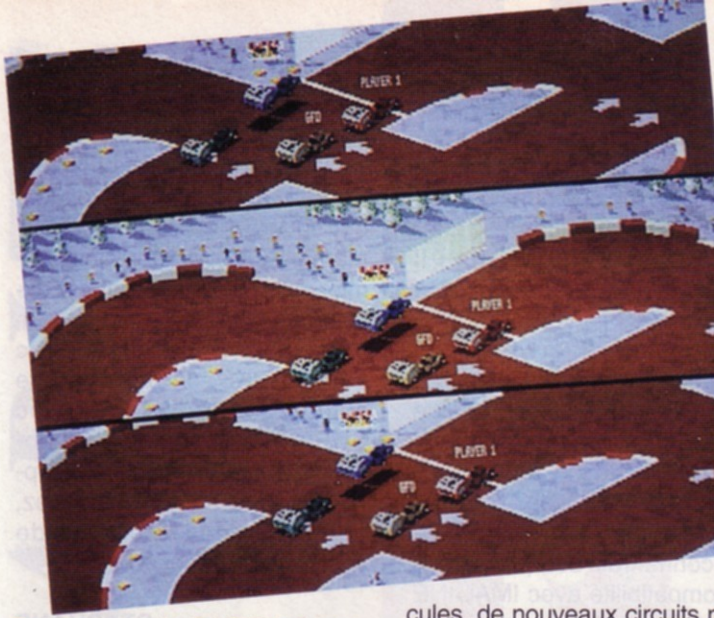




Possibilité de jouer jusqu'à 8. Création de ses voitures avec IMAGINE 2.

GOOD & BOF

Installation partielle sur le disque dur (pour l'intant)



Qui a dit que le BASIC fait partie des langages d'initiation à la programmation, et qu'un jeu programmé en Assembleur est forcément un bon jeu, qui ?

VROUM ! VROUM !

A la liste des qualités qui faisaient de SKIDMARKS un hit en puissance, les programmeurs ont rajouté de nouveaux véhicules, de nouveaux circuits mais aussi la possibilité de jouer jusqu'à 8 joueurs en même temps, grâce à la connection de deux Amiga et un décupleur de joysticks. Que demande le peuple ? Encore plus !? Je vous en dirais un peu plus si vous êtes sages (mais juste un peu). Le manuel, quant à lui, regorge de petits conseils pratiques du genre : boire ou conduire , fabriquer un décupleur de joystick est une excellente idée. D'ailleurs, les fans du fer à souder pourront trouver les plans d'un décupleur à réaliser soi-même ; pour ceux qui ne le sont pas, il leur reste la solution OBLIGATOIRE d'en acheter un le plus rapidement, bande de feignants ! En ce qui concerne les voitures, il est possible de piloter les modèles proposés dans l'ancienne version auxquels viennent se rajouter une Austin mini (pot de yaourt), une VW, une F1, une Midget et notre amie bovidée, j'ai nommé la vache (La vrai, celle qui donne du lait et qui fait meuh). ACID SOFTWARE a même pensé à ceux qui n'ont qu'un rêve dans leur vie : accrocher une caravane derrière leur Austin mini (ou leur vache) afin de s'entasser dans un caravaning. En effet, vous pouvez prendre l'option de tracter une caravane pendant la course (les parties de pétanques entre deux apéros ne sont pas incluses, dommage). Les circuits sont toujours délirants et bénéficient d'un graphisme qui reste inférieure à A.T.R. mais la finition des voitures est toujours aussi soignée car celles-ci sont encore calculées sous toutes leurs positions, il est même possible d'admirer les pies de notre pauvre vache qui s'obstine à faire la course avec une Porches (quelqu'un peut-il lui dire qu'elle est ridicule ?).

AVIS

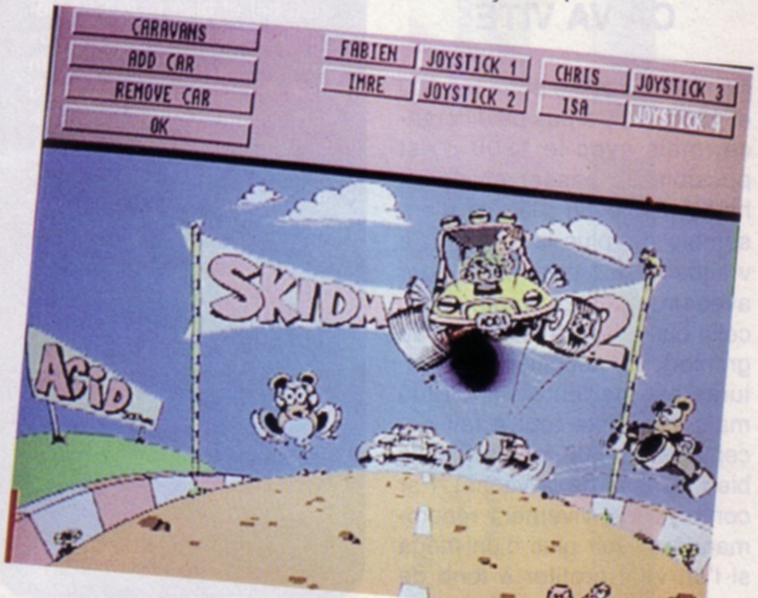


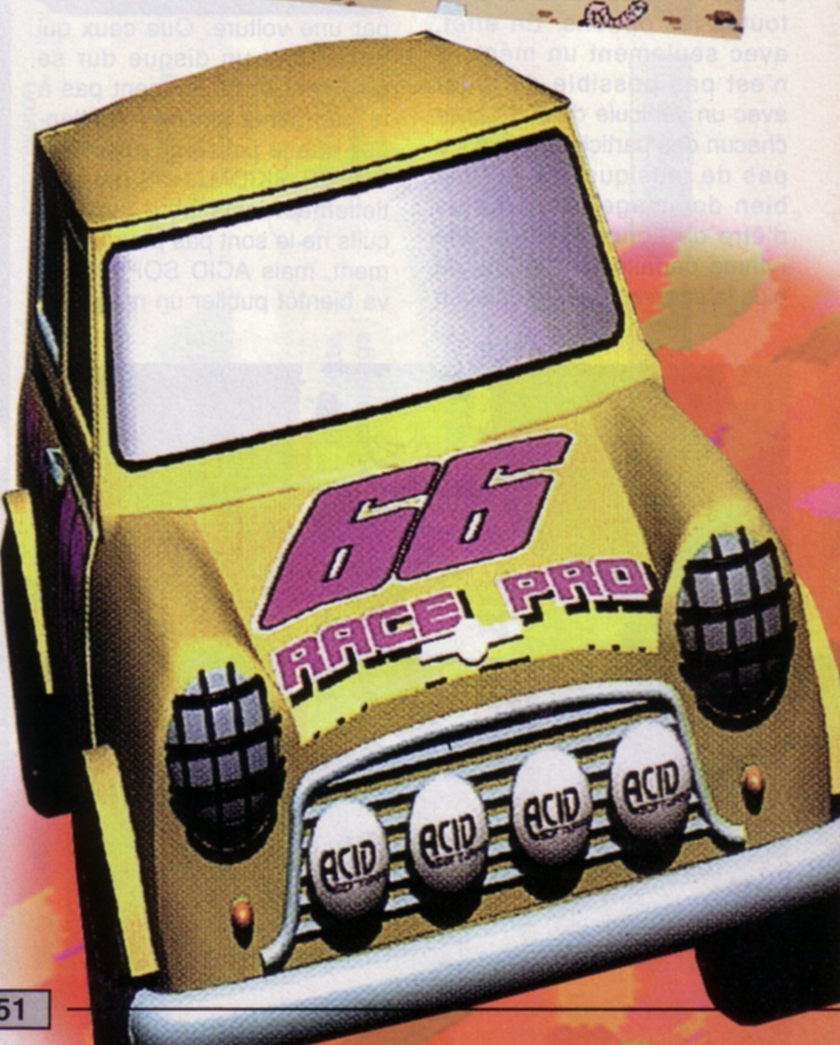
Ca y est ! C'est le week-end de Pâques ! Je me décides donc à prendre ma tuture (une superbe Austin Mini) et ma caravane, que j'ai décorée pour l'occasion aux couleurs de mon jeu préféré... Je m'engages direction Trilport par les petites routes de campagne de manière à éviter les embouteillages... «Oups ! J'ai loupé le croisement ! Mais, j'suis où là ? Oula ! Je suis dans la quatrième dimension ou quoi ?». En effet, me voici au milieu d'un circuit, autour de moi d'autres voitures, avec elles aussi des caravanes, qui s'apprêtent à bondir au coup de départ ! J'ai compris, je suis tombé, je ne sais trop comment, dans le jeu SUPER SKIDMARKS ! Des Porshes, des Buggys et même des Formules 1, je me sens plutôt ridicule avec ma mini ! Bref, j'y suis, j'y reste ! Je démarre, à zut, loupé le départ, mais je vais bien finir par les rattraper. Saleté ! Pas évident de prendre le virage avec la caravane. «Ouuaaaaa !!! La F1, comment qu'elle speede ! La salope, elle m'a giclée dans le décors...». Bon, ce coup-ci, je laisse ma caravane, ils vont voir de quoi je suis capable, nom de nom !

CHRISTIAN

ATTENTION... DEPART !

Au menu, on a le choix entre faire un championnat ou faire un circuit particulier ; la prise en main n'étant pas évidente au départ je choisi de m'entraîner sur un circuit. Comme je n'ai pas les moyens de faire de l'auto-tamponeuse tous les week-end, je prends la Porches, histoire de me faire un peu rêver. Je change aussi la façon dont réagit la voiture : conduite rapide, glissante... Il y a même l'option «voiture à pédales» dédiée aux personnes qui auraient quelques difficultés à maîtriser la conduite (il n'y en aura pas le jour du permis). Ca y est, la piste apparait devant moi, j'appuie sur le bouton. C'est parti ! Ma voiture accélère rapidement et j'arrive déjà dans le premier virage et là, Paf ! Ayant perdu le contrôle de ma Porches dans un crissement de pneus (super, le bruitage), elle percute le bas coté et les autres concurrents en profitent pour me doubler (les méchants). J'avais oublié à quel point la voiture était sensible à la moindre sollicitation du joystick. J'essaye de les rattraper rapidement et à la première bosse, mon véhicule décolle ; le problème c'est que je commençais à prendre un vira-





ge en même temps, résultat : j'entame un retourné dans les airs qui me met dans le sens inverse. Pris d'angoisse, je me dépêche de faire demi-tour avant qu'un autre concurrent ne me percute... Trop tard ! Je réussis tout de même à passer la ligne d'arrivée en troisième position (bou ! Le nul) à force de froti frota d'ailes de voiture. J'ai vraiment perdu la main ! Mais cette expérience (périlleuse) m'a permis d'admirer les traces laissées sur le circuit par cette bousculade et de constater que l'animation est toujours aussi impeccable.

LA VACHE ! CA VA VITE

Au niveau vitesse entre les 500 et 1200, il n'y a pas de différence, mais avec le 1200 il est possible de passer en écran haute résolution ; la vue d'ensemble est plus large et on a vraiment l'impression de jouer avec un circuit 24 (vous savez, celui qui est dans un carton au grenier). La définition des voitures est meilleure sur A1200 mais elle reste tout à fait acceptable sur 500 (on voit moins bien les pies de la vache). Par contre, il est vivement recommandé d'avoir plus d'un méga si l'on veut profiter à fond de toutes les options. En effet, avec seulement un méga ,il n'est pas possible de jouer avec un véhicule différent pour chacun des participants, il n'y a pas de musique, ce qui est bien dommage car, en plus d'être de bonne facture, elle rythme parfaitement le jeu, de plus la caravane est remplacée



AVIS

Alors là, bravo ! Voilà une course que vous risquez de ne pas lâcher pendant un bon petit moment ! Au début, entraînez-vous un peu, avant de faire une partie entre amis (jusqu'à 6 joueurs), sinon, vous risquez de vous ridiculiser et d'être mis rapidement sur la touche. Ne faites pas comme moi, ou vous allez ressembler à une pine d'huître, en vous prenant à chaque fois deux tours dans la tronche, et en ne récoltant aucun point ! Choisissez votre véhicule, remorquez si vous le souhaitez une caravane, et ça y'est, c'est bel et bien parti ! Le défoulement est garanti, et vous n'allez pas vous ennuyer un instant. Faites très attention à tous ces bargeots que vous allez rencontrer sur votre route, ils n'hésiteront pas à vous éjecter, et à vous faire valser dans les décors. Ne vous laissez pas impressionner, vous pouvez les rattraper rapidement (enfin si vous ne jouez pas de la même façon que moi), et à votre tour les jarter. Un petit conseil (même si j'suis mal placée pour en donner), accélérez sans cesse, et vous pourrez peut-être arriver avant-dernier.

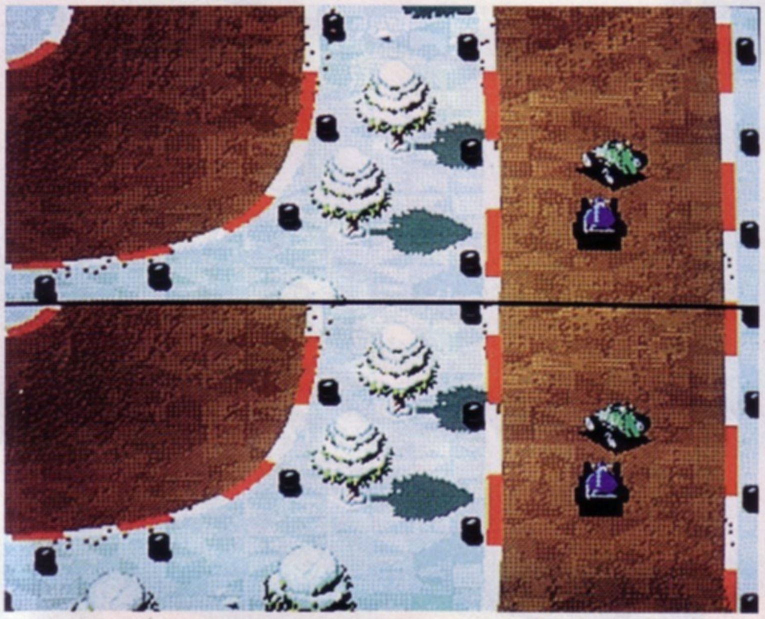
ISABELLE

par une voiture. Que ceux qui possèdent un disque dur se rassurent et ne songent pas à le jeter par la fenêtre (ou attendez que je passe en dessous), SUPER SKIDMARKS est partiellement installable ; les circuits ne le sont pas pour le moment, mais ACID SOFTWARE va bientôt publier un magazine (SKIDMARKS RACER MAGAZINE) dans lequel vous pourrez trouver de nouveaux circuits, des véhicules mais aussi un utilitaire pour les installer sur le disque dur. Eh oui ! Il lance un magazine dédié à SKIDMARKS ; il vous sera même possible d'envoyer vos propres modèles de voitures (ou de vaches) réalisés à l'aide d'IMAGINE 2 ; le manuel décrit les opérations à suivre, ça c'était l'autre surprise. Toujours d'après le manuel, cette utilisation connaîtrait des problèmes de compatibilité avec IMAGINE 3, mais ils vont bien nous trouver une solution les petits gars d'ACID SOFTWARE. Lorsque vous jouez à quatre, l'écran n'est plus séparé mais complet ; durant la course, les voitures qui sortent de l'écran sont ramenées juste derrière les premiers. Dans ce jeu, tout est excellent, délirant, bien quoi ! On avait pris notre pied avec SKIDMARKS, on retrouve une suite digne de ce nom avec SUPER SKIDMARKS, proposant un très large panel d'options et d'humour (vous savez, cette histoire de course de vaches). Indispensable.

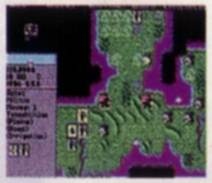
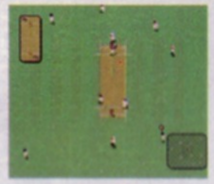
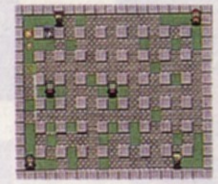
STEPHANE







COTE DE POPULARITE

JEUX / TESTEURS	 BASE JUMPER	 AWARD WINNERS	 DARKSEED CD32	 ITS CRICKET	 CRIME CITY	 SUPER SKIDMARKS	 TOWER OF SOULS	 MASTER BLASTER
 IMRE	8 Partouze en délire	8 Indispensable	6 Version 500 bien meilleure	3 Vous préférez pas le baseball ?	2 Il ne passera pas par moi	9 De l'acide ultra concentré	4 Rien que le nom me saoule	9 Encore plus fort que DYNA
 FABIEN	5 Jeu en chute libre !	8 Du concentré !	4 Une adaptation lamentable	3 Du cricket, et du mauvais !	4 Même Columbo se découragerait	7 Rien que du bon, mais rien de nouveau	3 L'aventure dans toute son horreur	8 Concentré de sadisme
 GAB	7 Chute libre garantie	6 Du préfabriqué	5 Minable, la conversion	P. 39	P. 38	PARTI EN VACANCES	PARTI EN VACANCES	PARTI EN VACANCES
 STEPHANE	7 Attention les fractures	8 Encore, encore !	6 L'indicible est au rendez-vous	4 J'aime pas le cricket	5 Moyen, sans plus.	P. 50	4 demi-tour !	9 Indispensable
 ISABELLE	8 Scratchez-vous sans remord.	7 Chouette, Lemmings !	4 Où sont les couleurs !	4 J'aime pas le cricket	5 Dur dur, ce jeu !	8 Pourquoi toujours la dernière	2 Ouvrez la poubelle !	9 Pourquoi j'explose toujours ?
 CHRISTIAN	P. 40	P. 44	P. 46	5 C'est pas mon trip	4 Bof a pas aimé !	8 Shootez vous à l'acid	P. 48	8 J'aurais préferé des bites
	MOY = 7,0	MOY = 7,4	MOY = 5,0	MOY = 3,8	MOY = 4,0	MOY = 8,0	MOY = 3,0	MOY = 8,6

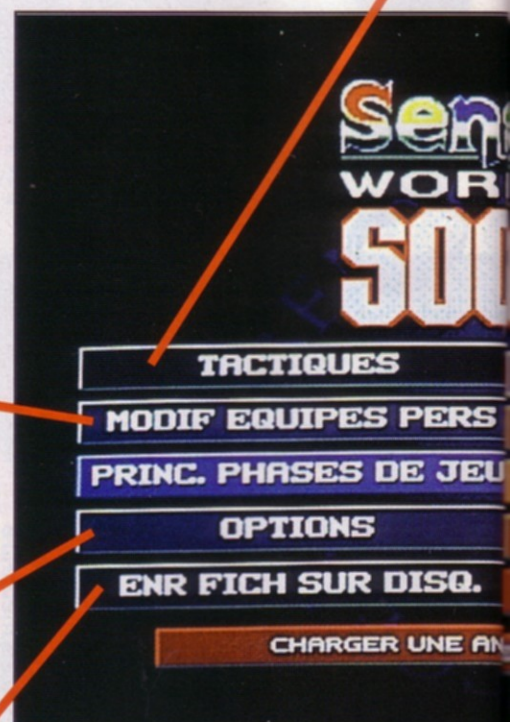
Les fanas, les inconditionnels, les mordus du ballon rond vont trouver leur compte ce mois-ci. Le Guide-Jeu que nous vous proposons n'est autre que celui du hit de Sensible Software, je faisais bien évidemment allusion à SENSIBLE WORLD OF SOCCER. Vous saurez tout ce qui est à savoir et comme d'hab, prenez votre pied, HAVE A GOOD PLAY...

GUIDE JEU :

MISE EN PLACE DES TACTIQUES

Cette fenêtre vous permettra de créer vos propres tactiques. Vous pouvez disposer vos joueurs individuellement ou par rapport au reste de l'équipe. Si votre joueur est avancé, les autres prendront automatiquement la place autour de celui-ci. Vous pouvez cependant détacher un joueur de votre équipe aux avant-postes (la règle du hors-jeu ne fonctionnant apparemment pas) indépendemment des autres joueurs. Il est également possible d'édifier une tactique par rapport au ballon (sélectionnez à ce moment-là le ballon). Enfin, vous pouvez définir les trajectoires sur lequelles vos joueurs se trouveront (sélection du joueur et bouton de feu). Toutes ces tactiques peuvent être sauvegardées. Vous pouvez, si vous le souhaitez, établir votre tactique par rapport à une autre prédéfinie. A l'occasion, utilisez la fonction 'import' qui fera cette opération et ensuite modifiez-la comme bon vous semble. La fonction 'copy' permet de figer votre joueur dans plusieurs positions suivant le ballon (très intéressant pour un attaquant rôdant autour du but). Enfin, vous pouvez activer la fonction 'paire' qui rend symétriques les mouvements de deux joueurs de votre équipe (la couleur de fond de leur 'tête' vous permettra d'y voir plus clair).





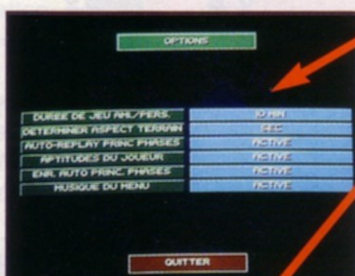
MODIFICATION EQUIPE

Si les joueurs des équipes proposées ne vous conviennent pas vous pouvez les modifier à votre guise. Ainsi, les noms peuvent être changés, vous pouvez aller jusqu'à importer une équipe déjà existante et inventer les noms de vos différents joueurs. Le seul problème, c'est que vous ne pouvez accéder à votre équipe qu'en mode 'match amical' ou bien 'saison', le mode 'carrière' ne vous autorise pas ce genre de fantaisie, dommage !



OPTION

A partir de cette fenêtre, vous pouvez régler les différents paramètres gravitant autour de votre terrain de jeu. Différentes sortes de surface sont à votre disposition (le mode 'saisonnier' est le plus réaliste, car la surface varie selon la date à laquelle se déroule le match), ainsi que le choix du nombre de remplaçants sur votre feuille de match. Pour les matchs amicaux, le temps de jeu peut être modifié et peut varier de deux à dix minutes.



JEU

Le porteur de balle ne sera pas facile à contrôler. Son efficacité dépendra en grande partie de ses qualités physiques (passe, tir, contrôle du ballon, tâcles, tirs, têtes, vitesse, finition). Ce qui prime dans le jeu c'est la vitesse et le contrôle du ballon. Il est très important pour un joueur, de n'importe quel poste, que son contrôle de balle soit irréprochable et que sa vitesse soit assez élevée. Pour maintenir au maximum le contact avec le ballon, il vous faut exécuter des mouvements très rapides avec votre joystick et si vous sentez que la balle va vous filer entre les pattes, replacez-vous pour de nouveau la coller à vos chaussures à crampons. Pour marquer un but, plusieurs possibilités : ou vous tentez de construire votre jeu à base de débordements et de centres en retrait (mais pour cela il vous faut une tactique propre), ou vous vous déportez sur la droite ou la gauche de votre surface de réparation et en entrant vous placez un tir décroisé qui lobera le gardien. Enfin, il vous reste le tir en force de 25 mètres avec effet qui rentre très fréquemment. Sur les coups francs, cliquez très rapidement sur le bouton feu de votre joy pour faire sauter vos joueurs. Si ces derniers sont bons de la tête ils dégageront le ballon. Ne précipitez pas vos tâcles, car les arbitres sont très sévères. Tentez de subtiliser le ballon par votre vitesse. Lorsque vous tâclez, vous n'emmenez pas le ballon à tous les coups, ayez toujours un joueur en couverture.

SAUVEGARDE

Possibilité de sauvegarde. Attention à la sauvegarde sur A500 qui n'est pas toujours compatible pour ensuite jouer sur un A1200.

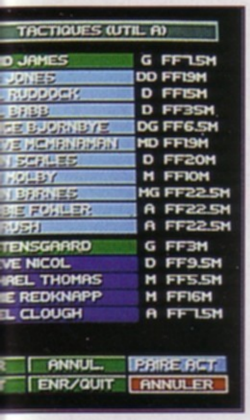




CARRIERE

Entamez une brillante carrière dans un petit club et finissez-la à la tête d'une équipe chevronnée. Au cours de celle-ci vous serez ammené à recevoir des offres de différents présidents examinez-les et prenez la plus intéressante. Ce niveau est bien sûr réservé aux plus qualifiés, car une équipe qui gagne est forcément bien entraînée (le contraire est également vrai, alors attention à votre postérieur).

SENSIBLE WORLD OF SOCCER





CHOIX EQUIPE

Si la compétition ne vous botte pas trop, vous pouvez vous exercer avec un copain en match amical. Vous avez le choix entre les différentes équipes de club et les sélections nationales. Vous pouvez gérer les paramètres 'type de terrain' et 'temps de jeu'. Ceci n'est possible qu'en match amical.





COUPE PERSONNELLE

Si les compétitions proposées ne vous plaisent pas, vous avez la possibilité de créer les vôtres. Vous sélectionnez le nombre d'équipes prenant part aux joutes (64 maxi). Vous décidez si le résultat se jouera sur match aller/retour, le nombre de remplacement, la qualité du terrain, le mode d'élimination (prolongation avec tirs au but, sans...). Autant vous dire que pour les débutants, il est plus intéressant de créer sa propre compétition avec ses propres équipes que de se plier aux dures lois des grosses équipes.



COUPES PREDEFINIES

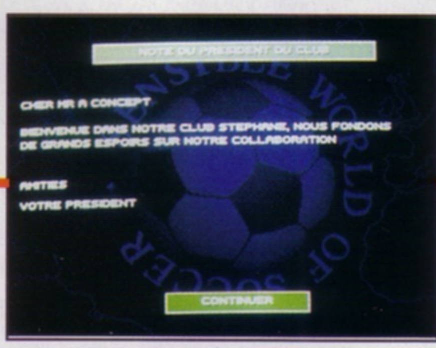
A vous les joies de la coupe des clubs champions, à la coupe des Coupes et à la coupe de l'UEFA... Pour ne citer que les plus connues. Vous choisissez une équipe en tant qu'entraîneur ou entraîneur/joueur. Menez-la jusqu'au bout, mais ne soyez pas trop gourmand : commencez avec de grosses écuries ou par une coupe de moindre importance.



SAISON

Placez-vous à la tête d'une des nombreuses équipes proposées afin de réaliser une saison complète (championnat, coupes continentales, coupes nationales). Vous avez trois possibilités : vous pouvez adopter la facette 'joueur' ou 'entraîneur/joueur' ou 'entraîneur'. La plus captivante reste sans aucun doute celle d'entraîneur/joueur, car vous gérez tous les paramètres sportifs et extra-sportifs. A vous de tenter de gagner le championnat.







TACTIQUES

Cet écran apparaîtra juste avant le début du match et vous permettra de mettre au point les derniers réajustements. Si vous avez élaboré une tactique personnelle, vous n'avez plus qu'à la sélectionner, sinon vous pouvez encore vous rabattre sur les différentes tactiques prédéfinies. La plus appropriée à tous les styles de jeu est la 5-3-2 (très bonne défense et bonne attaque). Pour la mise en place de ces tactiques, vous devez positionner les bons joueurs au bon endroit (l'ordinateur vous le fera savoir par une croix rouge ou par un V vert). Pour débuter une partie, vous ne devez avoir sur votre feuille de match (11 joueurs + remplaçants) que des joueurs aptes à jouer. Si tel n'est pas le cas le OK disparaîtra. Piochez alors dans votre centre de formation jusqu'à ce que vos joueurs purgent leur peine (carton rouge avec chiffre à l'intérieur).

TRANSFERTS

Il s'agit du compartiment clé de votre gestion d'entraîneur. Vous vendez et vous achetez des joueurs à des prix très variés. Il va sans dire que plus le joueur coûte cher plus il sera performant. Vous bénéficiez également d'un système vous permettant de rechercher un joueur à un poste particulier et aux caractéristiques particulières. Pour faire baisser le prix d'un joueur maintenez le bouton 'feu' et faites aller votre joy sur la droite ou la gauche. Si le prix ne suffit pas, vous pouvez rajouter jusqu'à deux joueurs de votre équipe. Attention à ne pas vous faire avoir, négociez au maximum (surtout pour les gros joueurs).

Trucs & Astuces

Hummm, elle m'a l'air bien remplie cette rubrique T & A ce mois-ci. En période de vaches maigres, le foin est de rigueur. Mais à tout bien réfléchir ce n'est pas forcément si dégueu que ça ! Et ça a au moins un sacré avantage, c'est que vous êtes obligés de vous escrimer sur le même jeu pendant tout un mois en attendant le hit sur lequel vous vous concentrerez à nouveau. Ce mois-ci, le D'ABOVILLE et PERRON du mois s'appelle Jules VAN HERWIJNEN (à coup de rames, il a gagné un ABONNEMENT) et tous ceux qui ont eu la gentillesse de nous envoyer le résultat de leur dur labeur gagnent un pins PC, grâce à Imré (notice d'immolation fournie. Les instruments de torture sont vendus séparément).

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Partie 3 :

Le monastère

Attention, il faut marcher dans le sens giratoire et ne jamais passer par le centre. A la porte de droite, avancez vous vers le moine. Sortez et allez chercher la coupe à la porte de gauche. A la porte du fond, utilisez la coupe sur le tonneau. Amenez la coupe au premier moine. Examinez-le et chouravez lui sa télécommande. Zappez le meuble ! A la porte du fond zappez le tonneau.

La salle des machines

Examinez la cage en verre, vous devez trouver une bombe à gaz. Utilisez la carte magnétique sur le contrôle.

Partie 4 - 4315 :

Les ruines

Amusez-vous à fouiller tout ce fatras jusqu'à ce que vous trouviez un chalumeau. A droite, même topo, sauf que là c'est pour des fusibles que vous vous encrassez. Actionnez ensuite les décombres, vous tomberez nez à nez avec une bouche d'égout.

Les égouts

A l'intérieur, vous errez jusqu'à trouver un robinet. Un petit coup de soudure dessus et le tour est joué. Promenez-vous et vous ne tarderez pas à faire une mauvaise rencontre. Approchez-vous et utilisez le chalumeau.

La station de métro

Utilisez la lance sur la caméra. Arrivé devant le distributeur, examinez son récup', vous pourrez utiliser la pièce qui se trouve dans dans la machine. Refaîtes-le une nouvelle fois.

Le statioport

En bas des escaliers, utilisez les fusibles sur les fusibles. A nouveau en haut, attendez que l'hôtesse soit occupée pour suivre la direction indiquée.

En tôle

Utilisez la clé sur la grille, la canette dans l'aération et le journal sur l'aération.

Partie 5 65000000 av JC :

Ca va chauffer dès que vous retrouverez Loan, n'ayez pas peur de tuer du monde ! Examiner Loan (3 fois) et utilisez votre pendentif sur Loan. Au vaisseau, examinez le crughon, et embarquez.

Salle des commandes

S'il y a une fente, c'est pour y introduire la carte. Actionnez le caisson, prenez-y les vêtements, utilisez-les sur la caméra et installez-vous dans le caisson. Actionnez-le.

THE END

Lorsque vous êtes seul, utilisez les pilules. Faites gaffe à ne toucher personne et cachez-vous derrière les caisses. Actionnez-en une. Allez dans la salle de l'ordinateur (6 minutes en tout). A l'intérieur, utilisez la carte sur Big Brother et cassez-vous vite fait jusqu'à la porte indiquée. Les anciens jeux, ça se finit aussi !!!

CHAOS ENGINE

niveau 2 : F2HBR7#Z89FQ
niveau 3 : 3BKBNXBLNGS7
niveau 4 : FTRBNSGLMJ61

Ces codes vous permettront non seulement d'accéder au niveau désiré mais en plus d'y aller gaiement avec pas moins de 30 vies et 18000 KF

Maxime Daout



PINBALL ILLUSION

Tapez DIGITALILLUSIONS pour ne plus perdre la boule (sens propre et figuré).

Jules Van H.

KID CHAOS

monde 1 : LFEGOKOKQCK
monde 2 : LSDNSARBBAK
LPISEASBBAA
LCNMOADKRAK
LILBDKEAJNA
monde 3 : DKFCELACEHL
NRLQTAGASIM
NMOHCKGLGAD
monde 4 : OPTSQARBLOD
OQEIKASNOFC
EQAOHKRBIAC
monde 5 : PFQOOAICKTN

Jules Van H.



SHADOW FIGHTER

Vous voulez le boss final comme personnage , pas de problème, il suffit de taper MBARIVIDISOCCAF-FARIMBARI lorsque vous êtes sur l'écran d'options (quand on choisit le mode de jeu Championnat vs Battle). Et là, vous devenez le shadow fighter. Mais si vous préférez Pupazz, il faut taper le code : PARAPONZIPOPO toujours au même endroit.

Jules Van Herwijnen



BEAVERS

Pendant le jeu tapez : BIGGIGBIB pour activer le cheat mode.

F1 : retourner au niveau précédent

F2 : passer au niveau suivant

barre espace : passer le niveau en mode survol (en laissant le bouton feu appuyé vous volez à travers le niveau).

Jules Van HERWIJNEN



DEATH MASK

84843	28283
22087	85325
38641	10769
06395	25324
33224	43542
35527	62156
48962	84678
65074	57093
62438	**Anonyme**



SENSIBLE WORLD OF SOCCER



Comment acheter un joueur sans se ruiner quelle que soit sa valeur marchande ?
1) Achetez un goal de valeur entre 5 et 20 MF
2) Jouez tout en évitant d'encaisser trop de buts (sauvegardez entre chaque match). La valeur marchande de votre goal commence à augmenter au bout de 3-4 matchs ! C'est bon signe !
3) Une fois que celui-ci a atteint sa valeur plafond (quand son prix ne varie plus) il est temps de négocier les stars du foot.
4) Allez directos dans les clubs ou sur le marché, et proposez votre goal comme monnaie d'échange (le joueur convoité doit avoir une valeur équivalente ou supérieure si vous ajoutez la différence).
5) Retournez dans le club de transaction pour racheter votre goal, qui est maintenant à sa valeur initiale, en ajoutant quelques millions pour mettre tout le monde d'accord.
6) Celui-ci retrouve automatiquement la valeur d'avant échange (Oh ! Oh !)
7) Vous pouvez recommencer à volonté. Et si un club vous fait une offre pour votre goal, n'hésitez pas. Vendez ! Rachetez !

Steph, le SWOSER (93)

Tapez W pendant le jeu lorsque vous perdez et vous terminerez le match en gagnant 2-0.

Pierre PSIKUS

Quand vous tirez, appuyez sur la touche R (replay), tout en laissant votre bouton de feu appuyé pendant toute l'action : vous verrez que le gardien adverse ne bougera pas d'un poil et si votre tir est cadré, vous marquerez à tous les coups. A moins d'avoir trois mains, pour vous laisser le temps d'exécuter cette astuce, tirez à partir du milieu de terrain et non pas de la surface de réparation. Une combine à réserver contre l'ordinateur car avec un pote, ça risque de mal se terminer...

Imré !



DRAGONSTONE



Voici quelques codes (minuscules à respecter) très sympas qui sont :
OT16UEYMLoz-u5nLF5Hz
elE+GCvrTocCu5nCFHPG
el1FO9UrToSCu5JCFHPG
OT1Fb9+MLon-u5JCF4PG
Jb1+b9gMkoh-u5JCF4PG
qU1+O9+MKoN-75JCF4Pz

Anonyme

FRONTIERE ELITE 2

Pour avoir autant d'argent que vous voulez, prenez un vaisseau de taille moyenne, mettez dedans au moins une cabine et des passagers. Ensuite, allez au chantier naval et essayez de vendre votre vaisseau contre un vaisseau moins cher. Appuyez donc sur «achat» du nouveau vaisseau et là vous verrez que le jeu vous signale que vous ne pouvez pas vendre le vaisseau avec des passagers à bord. Continuez à appuyer, votre vaisseau ne sera pas vendu mais l'argent montera à chaque fois que vous appuierez sur «achat». Appuyez autant de fois que vous voulez d'argent et vous serez riche.

Pierre PSIKUS



S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.

Ma petite intro a bien marché le mois dernier, je suis recouvert par les SOS, il y a même Benoît WALTER qui m'a envoyé les réponses à tous les SOS publiés le mois dernier ! Je vais éviter de ne publier que lui, les autres se sentiraient vexés. Allez, on tient le bon bout, on va la grossir cette rubrique, on va éviter de lâcher prise, mais ça ne dépend que de vous !!

Quelqu'un aurait-il la soluce du jeu BERMUDA PROJECT, ou comment libérer le dernier passage et convaincre le pilote de repartir. Et quelqu'un aurait-il la soluce du jeu ROME AD 92, ou que faut-il faire une fois (pas deux) arrivé à Rome ? Ce sont des vieux jeux que j'aimerais bien terminer, moi content serais !
Blac ! Blac ! les terriens «ASTA LA VISTA BABY»
BLACKHOR - **réf 15001** (ndlr : toujours aussi clair dans sa tête !)

Réponse à David (**réf 14002**) : pour ouvrir la porte, tu dois placer des objets sur les dalles de façon à former une croix !

Dans WORLD OF LEGEND, je suis coincé au niveau 2 (IYOTO) dans une pièce où se trouve une porte bloquée, 1 levier, une dalle bouton et 1 deuxième inaccessible du côté où l'on est. Il y a également une autre pièce où l'on est téléporté sur des dalles qui envoient des sorts et un pilier avec un bouton. Au même endroit, il y a un coffre derrière des piques.

Jean-Marc C. - réf 15002

Pour Ludovic D. (**réf 14005**) bloqué au niveau 19 de l'EXCELLENT CANNON FODDER . Pour passer ce putain de bordel de niveau, dès l'apparition des soldats, prends les roquettes et fonce en haut à droite pour dégommer la Jeep avant qu'elle n'apparaisse sur l'écran. Ensuite, il te faut sacrifier 2 soldats que tu laisses esseulés et séparés, puis tu descends en bas à droite, tu pètes la porte, attend l'hélico en faisant bien gaffe aux blockhaus. Dès qu'il se pose, bute le à la roquette. Il ne te reste plus qu'à placer un soldat sur chacun des petits ronds verts. Tu auras ton hélico, le tour est joué.

Voilà ! Quant à moi, je coince aussi quelquefois et je profite de ce courrier pour demander comment finir le 2ème niveau de ZOOL. J'ai pris tous les bonus, mais je ne trouve pas la sortie.

Hervé G. - réf 15003

J'ai un problème dans MONKEY ISLAND : à la première partie, je dois délivrer le prisonnier avec du grog mais il fond trop vite. Comment faire ?

Daniel N'G. - réf 15004

En réponse à Sam D. - **réf 12002** : Dans LES VOYAGEURS DU TEMPS, pour trouver le monastère, c'est tout simple, il te suffit de cliquer en bas de l'écran qui se trouve à gauche du château-fort et de l'auberge.
Pour Fred G. - **réf 12006**, pour passer ce stage d'ANOTHER WORLD, il faut que tu coures vers la droite. Quand tu arrives dans un cul-de-sac, retourne toi et fais des boucliers sans arrêt. Au bout de quelques instants, ton ami le géant viendra te chercher par une trappe au plafond. Tends lui la main en passant.
Un petit coup de pouce pour Cyril B. **réf 14001** dans le jeu FLASHBACK : au deuxième écran, monte sur la passerelle de droite et plaque toi contre le mur. Tourne ton personnage vers la gauche sans avancer. Maintenant, appuie sur le bouton puis pousse ton joy vers la gauche. Le personnage se met à courir et à ce moment là, lâche ta manette mais maintiens le bouton appuyé... tu viens de réaliser le super saut qui te permet d'atteindre des plates-formes éloignées.
A mon tour d'appeler au secours. Dans OPERATION STEALTH, comment sortir de la cage dans la base sous-marine ? Et dans LES VOYAGEURS DU TEMPS, que faire l'an 4315 ? J'ai en poche la lance, la clé et les documents. Je suis coincé dans les ruines.

Benoît W. - réf 15005

Help ! Je n'arrive pas à passer le niveau 6 de FLASHBACK (code : Gary). Dans la fosse, le méchant visqueux eh ben il me tue.

Captain BLOOD - réf 15006

CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGEUR A PARTIR DU 31 AVRIL 1995

LES PRIVILÈGES DE L'ABONNEMENT...



270 frs — L'INDISPENSABLE

(FORMULE 1)

VOUS ! Oui, vous, lecteur avide de nouveautés du monde Amiga, laissez-nous vous donner un conseil d'ami (-gaphile) : un magazine qui vous permet de recevoir, chaque mois, chez vous, **TROIS DISQUETTES** - l'une bourrée de previews jouables (disk 1), la deuxième remplie à rabord de démos de groupes (disk 2) et la troisième regorgeant d'utilitaires astucieux (disk 3) - ça ne se refuse pas ! Ca se consomme sans modération ! Ainsi, pour **6 mois** d'abonnement à 270 frs (frais de port compris, bien-sûr), le magazine et ses trois disquettes ne vous reviennent qu'à 45 frs !! Avec la disquette bis du magazine (à commander chaque mois par coupon-réponse), ces 4 disquettes vous laisseront de quoi occuper vos longues soirées d'hiver. (Attention : les 2 disquettes «abonnés» ne peuvent être commandées séparément)



LE COMPLEMENTAIRE

(FORMULE 1 bis)

Vous ! Oui, vous, lecteur déjà abonné à AC, ne vous inquiétez pas : on a pensé à vous en vous permettant de rattraper le retard et de bénéficier des avantages de la formule 1. Au bout du compte, ça ne vous coûtera que 15 frs par numéro restant à l'actif de votre abonnement, et ce pour recevoir, chaque mois, les deux disquettes supplémentaires (d'utilitaires et de démos de groupes). Ex : pour 8 numéros, c'est 120 frs (vérifiez la durée d'abonnement qu'il vous reste auprès d'Isa, au 30 86 50 91).

300 frs — L'INDEMODABLE

(FORMULE 2)

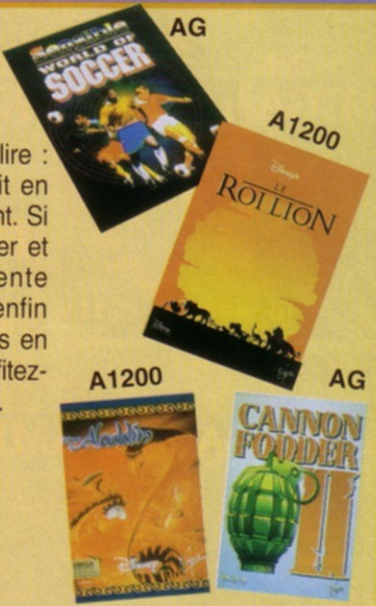
Hep ! Hé, vous là ! Oui, vous lecteur ! Vous saviez qu'en vous abonnant vous gagniez près de trois numéros d'Amiga-Concept ? (300 frs au lieu de 385 frs en kiosque) Ben, maintenant qu'on vous l'a dit, qu'est-ce que vous attendez pour vous abonner ? Au moins, vous êtes sûr de recevoir le mag et sa disquette, chez-vous. C'est pas génial ?! Comment, non ? Tant pis... à d'autres alors l'économie... à d'autres la priorité des P.A... à d'autres le privilège d'appartenir au clan retranché des Tapettes d'AC... Euh, non là, on se réserve les injures, désolé !

469 frs — LE BRANCHE

(FORMULE 3)

Attention, c'est carrément du délire : on vous propose un superbe hit en puissance avec votre abonnement. Si vous comptiez déjà vous abonner et que l'un de ces jeux vous tente depuis longtemps, vous allez enfin pouvoir combler ces deux envies en économisant 165 Frs ! Alors profitez-en, ça va pas durer éternellement.

385 Frs : 11 Numéros
+ 249 Frs : Le jeu
+ 30 Frs : Le port
= 634 Frs
- 165 Frs : L'économie !
= 469 Frs



Pour les pays de la CEE, rajouter 50 Frs à chaque formule - Hors CEE = 100Frs de plus (Paiement uniquement par mandat).

«INFORMATIQUE ET LIBERTE : Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs»

Un peu que je m'abonne! Pour un délire complet et dans la formule de mon choix.

ECRIRE EN MAJUSCULE : Attention : Faites-nous parvenir votre coupon avant le 20 de chaque mois. Merci.

NOM ______________________ PRENOM ______________________

ADRESSE ____

VILLE ______________ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ PAYS ______________

DATE DE NAISSANCE ______________ 19____ TÉL : ______________

J'AI CHOISI LA FORMULE NUMERO : _____ (éventuellement) le jeu choisi : ______________

J'AI UN ... ☐A500 ☐A500+ ☐A600 ☐A1000 ☐A1200
☐A2000 ☐A3000 ☐A4000 ☐CD32 AUTRE : ______________

Ci-joint, un chèque de .... Frs (selon la formule) à l'ordre d'Amiga Concept et à renvoyer à :

AMIGA CONCEPT (Abonnement)
47 - 49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

SIGNATURE :

FORMULE 1 BIS

Je prends la formule 1 Bis alors que je suis déjà abonné depuis le n° .... d'Amiga Concept. En effet, je souhaite recevoir au total 3 disquettes chaque mois avec le magazine. je vous joins donc un chèque de 15 Frs x (Nombre de magazines qu'il me reste à recevoir)...... = ... Frs
(Chèque à l'ordre d'Amiga Concept)

Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
....
Ville: ....
Code postal: ....
PAYS : ....

LES ANCIENS N°
25 Frs



Pas de disk



Disk épuisé



D7: Giddy, Cybernetix, Dcopy, Qed, Fakemem



D7: Doody, Death bringer in space, Crasy Sue 2, Icon éditor, Setchiprev



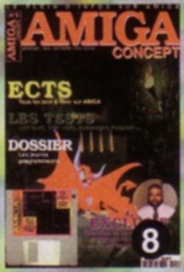
D7: Sierra soccer et Apydia



D7: Version commerciale de STORM MASTER



D7: Bump'N Burn, Dirwork et ToolMenu



D7: Ruff'N Tumble et Vital Light



D7: Buble & Squeak et Alien Breed 2 AGA



D7: Sensible world of soccer & Cafeine Free



D7: CORPORATION, le logiciel complet !



D7 : ATR & SHADOW FIGTHER



D7 : OVERLORD & KINGPIN



D7 : Alien breed 3D & Doodle Bug

LA VITRINE DES BONNES AFFAIRES

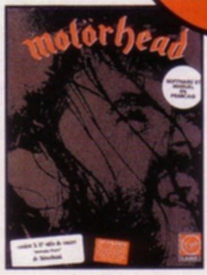
OPERATION DESTOCKAGE

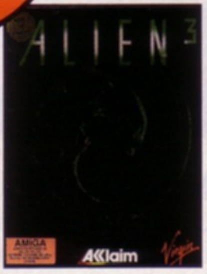
Il n'y en aura pas pour tout le monde !





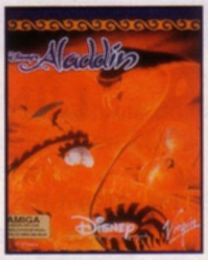
99 Frs



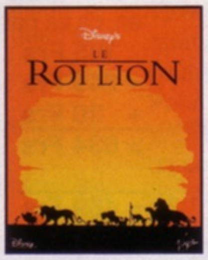


Appelez le 30 86 50 99 avant de commander pour connaître les stocks.

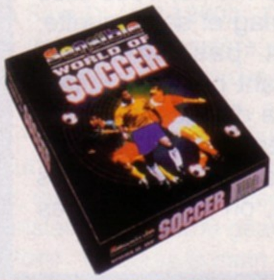




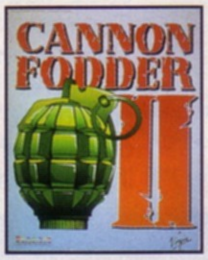
ALADDIN A1200
219 Frs



ROI LION A1200
219 Frs



SENSIBLE WORLD OF SOCCER
239 Frs



CANNON FODDER 2
219 Frs

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS + DIQUETTES

Je désire commander les anciens numéros d'AMIGA CONCEPT N° ______________________
au prix unitaire (magazine + disquette) de 25 Frs + 15 Frs de port.
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

Nom: ....
Prénom: ....
Adresse: ....
....
Ville: ....
Code Postal: ....

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

(Comptez de 3 à 5 jours de délai si le produit est disponible)

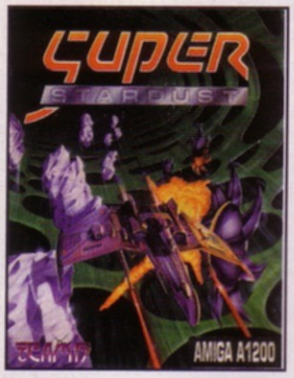
PRODUIT COMMANDES	SUPPORT	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL
FRAIS DE PORT : (30 Frs pour 1 jeu, 50 Frs à partir de deux.)				
			TOTAL	

(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

NOM : ....PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : ....VILLE : ....
PAYS : ....TELEPHONE : ....

Offre valable dans la limite des stocks disponible, coupon à renvoyer au magazine.

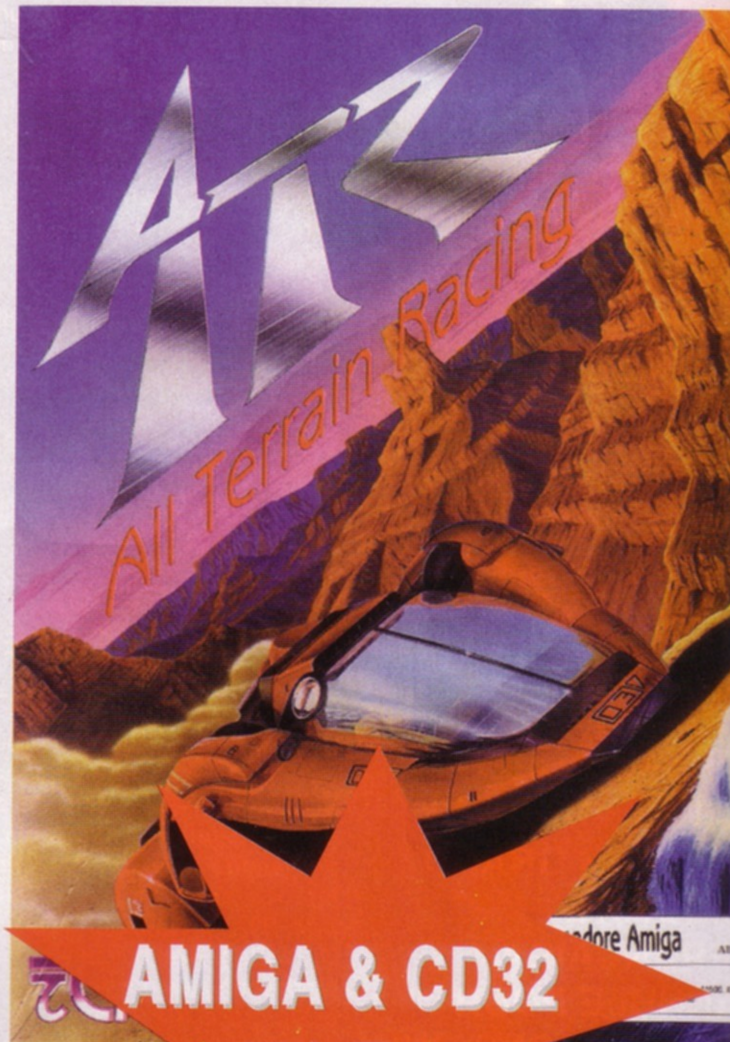
VITRINE
NES AFFAIRES



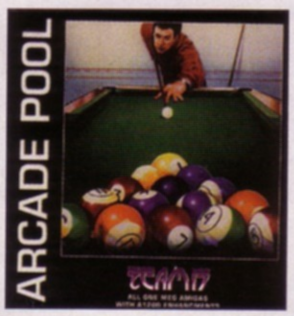
1200 & CD32
179 F & 189F



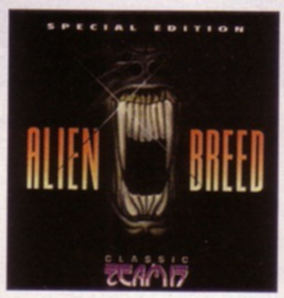
1200 & CD32
139 F & 179F



AMIGA & CD32
179 Frs



AMIGA & CD32
79 F & 109F



AMIGA
79F



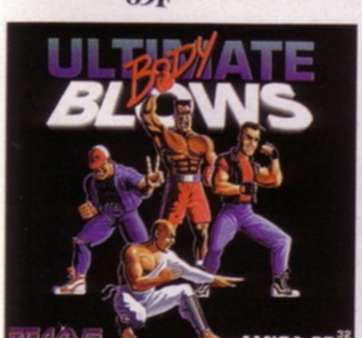
AMIGA
89F



AMIGA
189F



AMIGA
69F



CD32
179 FRS



AMIGA
69 FRS



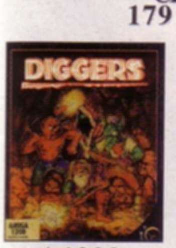
AMIGA
69 FRS



SPEED KING
130 Frs



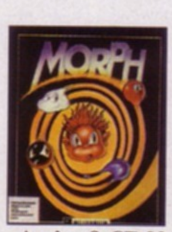
NAVIGATOR
130 Frs



A1200
120 FRS



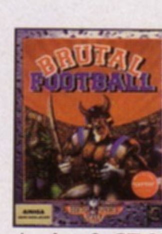
1200 & CD32
145 F & 155 F



Amiga & CD32
140F & 135F



Amiga & CD32
175 FRS

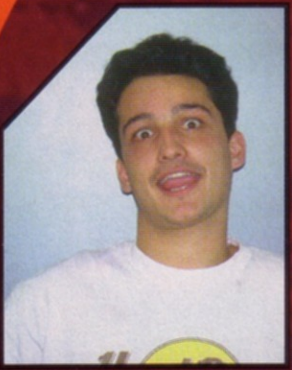


Amiga & CD32
120 F & 115 F



AMIGA
169 FRS

DEMO NIAC



LA SATURNE PARTY 4 RETARDEE, ET C'EST TOUTE LA SCENE AMIGA QUI EST CHAMBOULEE. C'EST VRAI QUOI, LE PLUS GRAND MEETING FRANCAIS ANNULE POUR DES RAISONS QUI POUR MA PART ME SEMBLENT TOUJOURS AUSSI TROUBLES. EN ESPERANT QUE LES REFUS DE LOCATION DE SALLES NE DEVIENNE PAS UNE NOUVELLE ARME ELECTORALE. A UN MOIS DES EXAMENS EN TOUT GENRE, UN PETIT MEETING CA NE PEUT PAS FAIRE DE MAL.

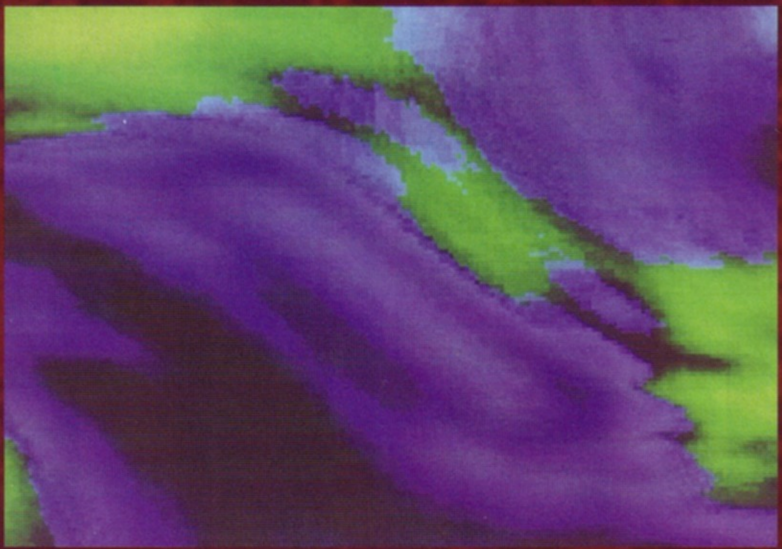
En ce mois de Mai où les fleurs et les boutons bourgeonnent, où les jupes rapetissent et mes yeux s'agrandissent, j'ai une petite pensée pour tous les possesseurs d'AMIGA 500. Il est vrai que des démos, pour leur machine, y'en a plus des tonnes. Ce mois-ci, j'ai décidé de tester non pas une, non pas deux mais trois démos qui tournent sur AMIGA 500. Si vous souhaitez faire partie des pages Démo-Niak et que vous ayez programmé une démo en AMOS, BLITZ ou en Assembleur, alors n'hésitez pas, envoyez votre création à AMIGA CONCEPT - Damien Bancal 47/49 Bd. Jean Jaurès 78800 Houilles. Nous parlerons de toutes les créations qui nous auront été communiquées, et qui sait, si Imré est de bonne humeur, il y a aura un abonnement à gagner.

JOOYYEEUUXX ANNIIVERRSSAIRE...

Le groupe Ozone, qui aime se faire appeler Melting pote pendant ses heures perdues, a pendant l'anniversaire d'un de ses membres sorti une démo qui se prénomme Twenty One. (Pour les non anglophones, ça veut dire 21). Comme d'habitude Dyze, Ben, Axel ont su sortir une production pleine d'humour mais aussi grâce à 2, 3 petits codes forts sympathiques. Tout commence par un écran texte avec le nom de la démo et un texte qui vous met tout de suite dans le bain ; elle ne comprend pas de la 3D mappée Gouraud, mais a seulement (et c'est déjà énorme) pour but de souhaiter un joyeux anniversaire à Fanny, la fille du gang. Après cette page, un écran comprenant un ensemble de textes allant de la recette de cuisine en passant par des codes de programmation scroll de haut en bas et vis et versa. Jusqu'ici, rien de bien mirobolant. Des objets 3D viennent agrémenter le scrolling. Vous aurez droit, entre autres, à un surfeur qui se promène sur une étoile, ou encore à un diamant en Glenz Vector. Le dernier écran est un superbe papillon qu'Axel a su reproduire dans ses moindres détails. La musique de Dice/Polka Brother est entraînante quoique un peu trop courte à mon goût. Cette démo comprend un cheat-mode, pour pouvoir profiter de cette partie cachée voici se qu'il faut faire : prenez un crayon et un papier car c'est une procédure un peu longue... Ca y est ? Bon alors, pour activer le cheat-mode, cliquez sur les 2 boutons









TWENTY ONE DEMO

Groupe : Ozone et Melting pote.
réalisée par : Dyze, Ben, Axel et Dice/Polka Brother pour la musique.
Fonctionne sur Amiga 500 et 1200.
Nombre de disc : 1
Installable sur HD

A voir :
- L'humour.
- Les objets 3D.
- Le superbe papillon.

Le plus de Concept :
- Pour le Cheat-mode cliquez sur les 2 boutons de la souris au moment où le papillon apparait.

AVENUE DEMO

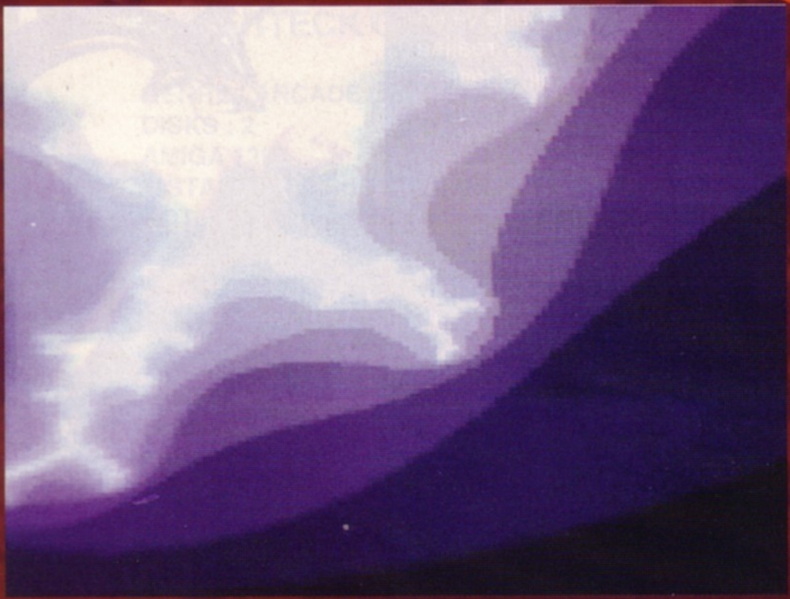
Groupe : Real destruction et Ivory.
Réalisée par : BFA, Gandbox, Piontal et Sleeper.
Nombre de disc : 1
Installable sur HD

A voir :
- Surtout à entendre.
13 modules chip.
- Des menus très bien réalisés.
- Plus de 20 minutes de musique.

de la souris au moment où le papillon apparait. Comment ? Le crayon ne sert à rien ? Heu, si, vous pouvez nous envoyer une petite bafouille maintenant.

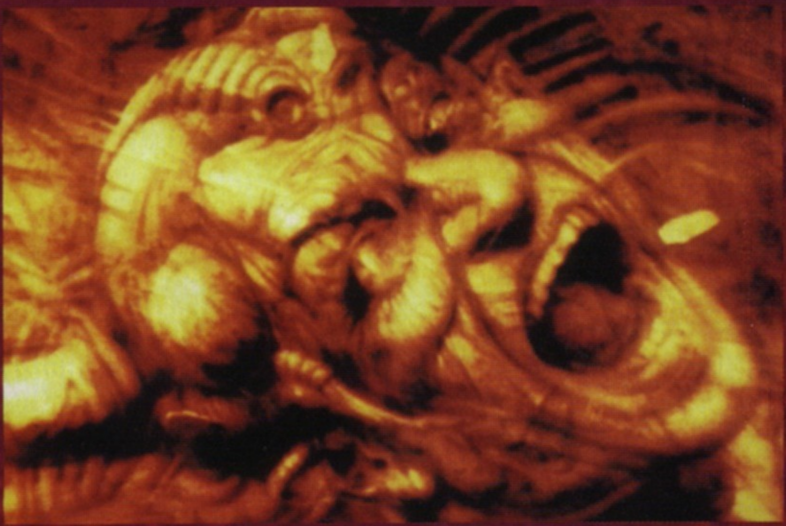
DE LA MUSIQUE COMME SI IL EN PLEUVAIT.

Real Destruction est un groupe qui, il y a quelque temps, a sorti une démo qui ne comprend que de la musique. Cette démo, intitulée Avenue, comprend 13 modules réalisés par BFA du groupe Suspect et Gandbox d'Ivory. Ces chips sont de très bonne qualité et ont le mérite d'être suffisamment différentes pour ne pas lasser l'auditeur. Cette démo comprend aussi moultes informations qui vous proposent soit le nom du module, sa taille, sa durée et son auteur. D'autres menus vous proposent d'autres informations sur le groupe, la scène et les swappeurs du groupe. Des effets sympatoches sont utilisés, comme un cube 3D mappé, afin de rendre plus attractif encore ces pages d'Info.



JE LA POINTE OU JE LA TIRE ?

La démo ILTIS au premier abord ne donne pas envie d'être regardée. D'abord, en raison d'une musique très bizarre qui est le support à un texte qui apparait et disparaît comme au bon vieux temps du logiciel DEMOMAKER de Red Sector. Mais ce premier point négatif disparaît en laissant la place à une seconde partie très bien réalisée et très prenante grâce à son rythme dynamique. Cette démo, réalisée par le groupe Pointless, propose sans vous laisser reprendre votre souffle, Roto-zoom, Route vectorielle, fractal et Plasma. Codée par Zod, elle propose aussi des codes plus originaux tels qu'un morphing de différents visages ou encore un terrain en 32 couleurs accidenté en 3D dots. Les graphismes de Prowler sont simples mais de bonne facture et la musique se reprend bien en seconde partie, dommage quand même que le début soit si décalé par rapport au reste de la production.





ILTS INTRO

Groupe : Pointless
Réalisée par : Zod, Prowler.
Nombre de disc : 1
Installable sur HD

A voir :
- Des effets 3D très fluides.
- Ensemble dynamique.
- Roto-zoom.
- 30 secondes d'animation fractale.



LES TRIBULATIONS TRIBALE D'UNE TRIBUE TRIPEE.

Les groupes Tribes et Interactive ont réalisé une démo qu'ils ont appelé YES. Cette équipe, dès le début de l'intro, vous met dans le bain, un musique hyper prenante vous colle à votre chaise et devant vos yeux s'affiche un texte qui apparait et disparaît en disloquant la typographie de chaque mot. Leander et Extasy tribe, les codeurs, proposent un ensemble de routines qui ne laissent pas indifférents. Vous y verrez un cube 3d formé de 96000 dots, un autre cube en 3d mappé avec un chien (Tiens, il y avait longtemps) qui trottine, les effets sont très bien réalisés, même mon clebar a apprécié. Cette démo comprend aussi des effets plus bizarres tel qu'un effet reproduisant un liquide, style ketchup, coulant de l'écran, surprenant. La musique, comme je vous l'ai déjà dit, est très rythmée, réalisée par Trictrax, elle a donné un grand plus à cette intro. Les graphismes sont d'un style déjà vu même si Reptayon a voulu y apporter sa propre touche personnelle.

YES DEMO

Groupe : TRIBE et INTERACTIVE.
Réalisée par : Leander, Extasy tribe, Trictrax et Reptayon.
Nombre de disc : 1
Installable sur HD

A voir :
- Très bonne musique.
- scrolling marrant.
- Cube 3D comprenant 96000 dots.
- Un cube mappé d'un chien qui court.

QUARTEX DEMO

Groupe : Quartex
Nombre de disc : 1
Installable sur HD
A voir :
- Des objets mappés.
- Un scrolling 3D Gouraud.
- Une fin très spectaculaire.

DEMO NIAC

J'AI LE QUARTEX QUI GONFLE.

Le groupe Quartex a réalisé une intro qui a le mérite d'être plutôt bien foutue. Tout commence par un graphisme bizarre, un oeil entre coupé du logo Quartex qui permet le decrunching de la démo, qui ne manque pas d'effets. La démo propose des cubes mappés simples, et d'autres cubes mappés avec des transparences dans les structures où vous pourrez y voir en transparence les autres parois du cube. D'autres objets 3D sont utilisés comme des Glenz vectors en 4 couleurs. Du déjà vu, allez vous nous dire. Oui et non, car les 4 couleurs utilisées sont ce que l'on nomme les 4 couleurs primaires. Le bleu, le rouge, le jaune et le noir. Chaque objet ayant une couleur primaire, en fusionnant avec un autre objet la couleur change. A part cet effet que vous pouvez reproduire chez vous avec de la gouache sur les murs du salon, la démo propose aussi un labyrinthe mappé, un peu trop simple car celui-ci n'utilise qu'un seul dessin pour la structure mappée et en plus il rame légèrement. Cette faute est tout de suite réparée par un scrolling en 3d Gouraud, l'effet est saisissant. La démo se finit par un effet encore plus fort. Un tunnel, style trou noir, tournant sur lui même en 3D isométrique. Ce ne serait qu'un simple tunnel si celui-ci n'était pas mappé et bénéficiant de l'effet Gouraud.

COMPILATIONS QUI COMPILENT SEC.

Encore une cargaison de compiles qui vous raviront. Ce mois ci, grande surprise pour nos amis qui possèdent des AMIGA 500 car je ne sais pas si vous vous souvenez mais nous avions sorti une démo AMIGA CONCEPT, la Blobby, Blobby, Blobby pour les amiga 1200. Cette fois-ci, tout le monde va en profiter car nous avons réalisé pour vous une compil Spéciale AMIGA CONCEPT qui tourne sur Amiga 500, Amiga 600 et Amiga 1200 : pour le moment, ce sont les abonnés qui vont en profiter mais qui sait, peut être qu'un jour... La seconde compil est produite par le groupe SCOOPEX qui sort le bout de son nez de temps en temps. Pour en savoir et en voir plus, contactez SWORD - Scoopex 20-22 rue des clos 75020 Paris. ou Chris Scoopex 6-4 rue Lavoisier 02000 Laon France.

REALISER UNE DEMO (2 EME PARTIE).

Comme nous l'avions vu le mois passé, une démo ne peut plus être réalisée par une seule personne. Les codes, les dessins et la musique sont des outils qui permettent la réalisation d'une bonne démo. Nous allons commencer véritablement notre reportage sur la création d'une démo, par le graphisme et les graphistes. D'abord, il vous faut un bon utilitaire de dessin, vous pouvez utiliser DeluxePaint qui reste pour ma part le meilleur utilitaire de dessin, mais vous pouvez aussi utiliser Brilliance. La mode du moment est de crier haut et fort : «mes dessins ne sont pas des scannes retouchés». Pour ma part, je m'en fou comme l'an 40, du moment qu'ils sont beaux, c'est tout ce qu'on lui demande. Donc, n'ayez pas honte de scanner vos premières productions, après tout, tout le monde n'a pas la chance d'avoir le style du dessinateur Boris. Sachez qu'il existe différentes techniques. La plus connue, donc la plus utilisée, est celle inventée par Uno et améliorée par Hof/Melon. Elle s'appelle la technique de la trame irrégulière. Pour plus de détail voir le fanzine ROM 1 du groupe Essence. Il existe aussi la technique de la trame régulière qu'utilise Fairfax, ou Slaine (quand il n'a pas





fumé). Sinon, il y a aussi une technique développée par Rha qui est le mélange de palettes (mélange de blaze...) ; cette notion de mélange a été inventée par un graphiste de Psygnosis qui se nomme Scorth. Fade One d'Essence lui utilise une méthode sans tramage, avec de grandes étendues de traits et de couleurs. Dans le même style, Joachim graphe avec la technique des taches étendues. Si vous avez joué avec le jeu Banshee de Core Design, le graphiste du jeu, qui possède le pseudo de Jade sur la scène AMIGA, bosse avec de petits carrés. Comme vous pouvez le voir, si vous vous recherchez un style vous avez de quoi faire. Pour vous aider, voici quelques noms de grands graphistes sur AMIGA, à vous de voir celui qui pourra vous inspirer : Hof, Rha/Sanity, Anthony, Zone/psykotrope, Axel/Ozone, Made/Scoopex, Noons/Exalis, Wood, Zebig, Trajan, Titan, Slaine, Devil Star/Virtual Dream ou encore Orcus/Mltpte. Tenez, comme on le tient sous le coude, Orcus, on lui a demandé quelques petits trucs afin que vous puissiez bien commencer dans la réalisation de vos dessins.

AMIGA CONCEPT : UN DESSIN QUI SERA UTILISE DANS UNE DEMO, QUE LUI FAUT-IL ?

ORCUS : De l'originalité. Un sujet qui mérite le détour. Il faut une continuité dans les couleurs et dans le style par rapport à l'ensemble de la démo. Souvent, on regarde un dessin, on aime les gros lolos de la fille et hop ! Dessiné, c'est gagné... Il y a peu de personnes qui se cassent à faire ce genre de recherche, c'est pour cela que l'esprit d'un grand nombre de graphistes n'a pas évolué.

A-C : QUEL CONSEIL PEUX-TU DONNER A UN DEBUTANT QUI SOUHAITE SE LANCER DANS LE DESSIN SUR INFORMATIQUE ?

ORCUS : Acheter un scanner. Lire des BD. Etudier le style des autres avant d'avoir le sien. Beaucoup plus facile que de coder ou que de réaliser des musiques, le graphisme demande peu d'esprit de création. Dans les plus créatifs il y a Walt et Hof. Et pour finir, ne surtout pas être daltonien (Merci les gars).

A-C : FAUT-IL SAVOIR DESSINER SUR PAPIER POUR SAVOIR DESSINER SUR INFORMATIQUE ?

ORCUS : Négatif, c'est ici que le bas blesse, d'où la polémique du scanner chez les graphistes de la scène. Tu peux dessiner très bien sur papier et scanner par la suite ton oeuvre. Il y a aussi beaucoup de graphistes qui, une fois devant un papier, dessinent comme ton chien (NB: Mon chien dessine très bien...)

A-C : MERCI, ORCUS. ARRETE DE REGARDER MON CHIEN COMME CA, JE SAIS QUE C'EST LE PRINTEMPS MAIS C'EST PAS UNE RAISON...

Passez un bon mois de Mai. Bonne chance à ceux qui vont passer leurs examens et dites vous que les vacances d'été approchent à grands pas. Au mois prochain et que la force soit avec vous.

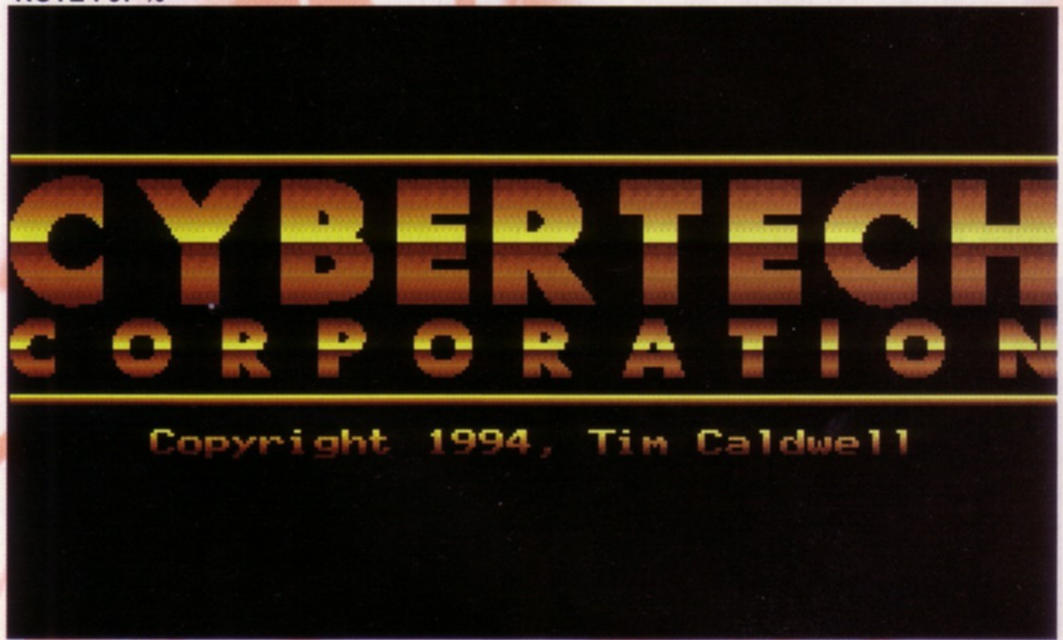
DAMIEN BANCAL

RUBRIQUE DP

«Voici le mois de mai et les DP volent au vent...»
Parfois, en fouinant dans les collections de Domaine-Public, on peut avoir de grosses surprises, ce fut le cas ce mois-ci où j'ai découvert CYBERTECK CORPORATION et MALEDICTION, deux jeux qui auraient tous deux mérité la place de jeu du mois, mais ma préférence s'est tout de même portée sur MALEDICTION, entièrement en Français (qui a dit chauvin ?)...
Outre ces deux «DP HITS», d'autres jeux et utilitaires plus traditionnels sont également au rendez-vous, plus de temps à perdre, voici le détail de ceux-ci...

CYBERTECK CORPORATION

GENRE : ARCADE / ACTION
DISKS : 2
AMIGA 1200
INSTALLABLE SUR DISQUE DUR
NOTE : 97 %



ALIEN BREED TOWER ASSAULT ça vous dit quelque chose ? Eh bien, CYBERTECK CORPORATION tient pour beaucoup de ce jeu : vue de dessus, personnages très (très, très !) ressemblants, seul le prix diffère un peu !
Vous incarnez Roger Hulot, le petit fils de

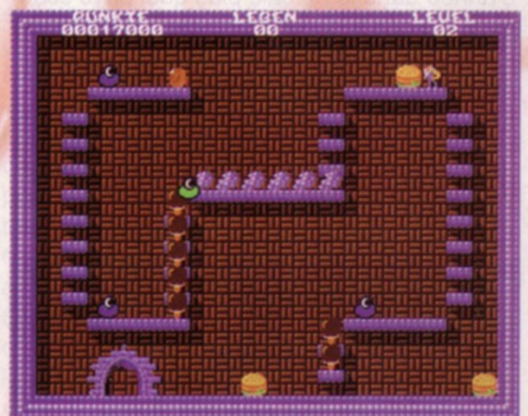


Nicolas, aventurier bien connu de la fin du XXème siècle, et en cet an de grâce 2050 vous vous trouvez prisonnier à CyberCity. Votre mission, si vous l'acceptez, détruire les CyberPortes «coupe-feu» de manière à laisser rentrer l'air si précieux. Vos adversaires : des CyberBlobs. Votre arme : une CyberPan, alors à vous de CyberJouer...
Je sais, le scénario n'est pas des plus originaux, mais le résultat est là, et il vaut le détour, les musiques d'introduction sont entraînantes, les graphismes sont travaillés, bref un Shareware comme on aimerait en voir plus souvent...



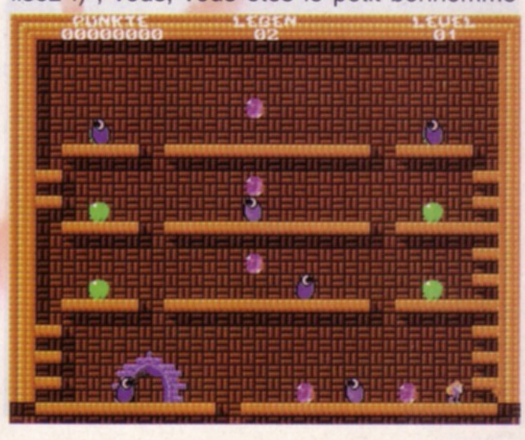
HAPPY MONSTER

GENRE : PLATES-FORMES
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA



NOTE : 63 %

C'est Séverine qui va être contente avec HAPPY MONSTER, un jeu de plates-formes bien délire. Je m'explique : les monstres sont représentés par l'espèce de yo-yo qui sert d'arme dans SUPERFROG (mais si, vous savez bien, le truc qui pousse un croassement à chaque fois que vous l'utilisez !) ; vous, vous êtes le petit bonhomme



barbu en bas de l'écran, votre but est de détruire tous les monstres et de récolter tous les fruits et pierres précieuses de manière à passer au niveau suivant, simple non ?
HAPPY MONSTER est un jeu bien sympathique à réserver aux plus jeunes (il est vraiment trop facile à finir...) ou à Séverine (qui arrivera peut-être à le finir...).

PRIMAVERA 2 PICS PACK

GENRE : IMAGES AGA
DISKS : 3
AMIGA 1200



NOTE : DE 60 à 95 %, selon les graphs

La Primavera, ça vous dit quelque chose ? Cette DEMO PARTY, qui a eu lieu en début d'année dans je ne sais plus quel pays scandinave, nous a dévoilé, comme à chaque fois lors de ce genre d'événement, un paquet de nouveaux talents. PRIMAVERA 2 PICS PACK nous propose les meilleurs graphs de la PIC COMPETITION et ma foi, c'est loin d'être mauvais, d'ailleurs le choix a été difficile pour les photos...
Bien sûr, il n'y a que les graphs sur ces 3



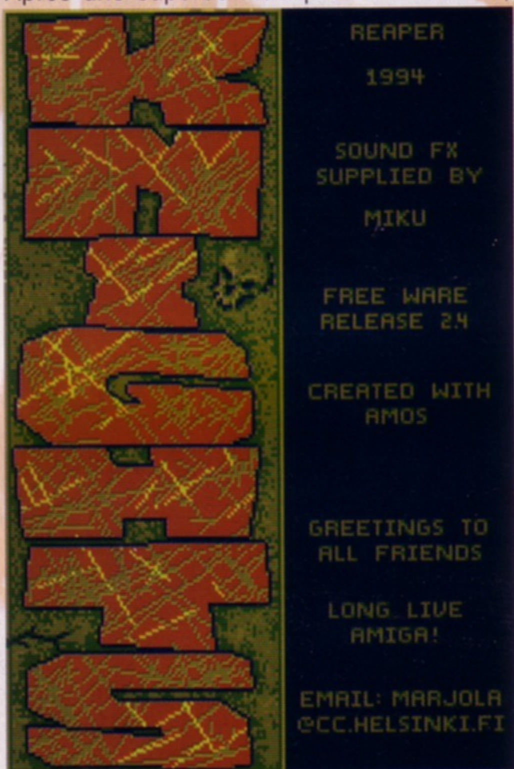


disquettes et pour pouvoir les visionner, il vous faudra posséder un viewer comme VIEW TECK par exemple (présent sur la disquette «abonnés» d'Amiga Concept numéro 15, mais non c'est pas de la pub !).

KNIGHTS

GENRE : JDR / AVENTURE
DISKS : 1
AMIGA 500 +, 600 et 1200
NOTE : 89 %

Les Visiteurs, vous vous rappelez ? O.K. alors là c'est pareil qu'au début du film, des châteaux, des messires, des jacouilles... Vous être gentil, les autres être méchants, vous devoir libérer princesse des mains des méchants... O.K. ?
Après une superbe musique d'introduction,





vous vous trouvez nez à nez avec ce qui est à mon avis, le meilleur jeu de rôles vu du dessus sur Amiga. Les graphismes de KNIGHTS méritent un 10/10, ils sont excellents, la musique comme je vous le disais, est démente et la jouabilité est parfaite ; un reproche est tout de même à faire sur le fait que l'on soit obligé de jouer à deux, pas évident pour les solitaires, à moins d'entraîner son chien... (n'est-ce pas, Damien ?)

A to Z PAINT PAD

GENRE : EDUCATIF
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA



NOTE : 91 %

Voici le logiciel qu'il vous fallait pour initier votre petit frère (ou petite soeur) aux joies de l'Amiga. A to Z PAINT PAD est un éducatif qui permettra aux petits de colorier des dessins d'animaux tout en apprenant les noms de ceux-ci (en Anglais !). Très simple d'utilisation, son interface à la Deluxe Paint pour le choix des couleurs, et de jolis dessins. A to Z PAINT PAD est tout de même a conseiller à ceux qui ont des notions d'Anglais.



COMPTA

GENRE : UTILITAIRE DE COMPTABILITE
DISKS : 1
TOUS LES AMIGA
NOTE : 75 %

L'Amiga dispose déjà d'un bon nombre de logiciels de comptabilité comme A.BANK ou



COMPTE BANCAIRE mais aucun n'était spécifiquement dédié à la comptabilité professionnelle (celle des entreprises), c'est maintenant chose faite avec COMPTA.
Entièrement en Français, COMPTA est capable de simplifier la vie des comptables ou experts, car rien ne lui est impossible. Il gère aussi bien les comptes d'exploitation que les comptes de bilan mais aussi les balances ou le journal des écritures...
COMPTA est donc un logiciel professionnel (malgré des fautes de saisie au niveau des textes d'aide mais qui n'ont aucune conséquence sur les résultats des comptes), à réserver aux sociétés ou aux étudiants en comptabilité...

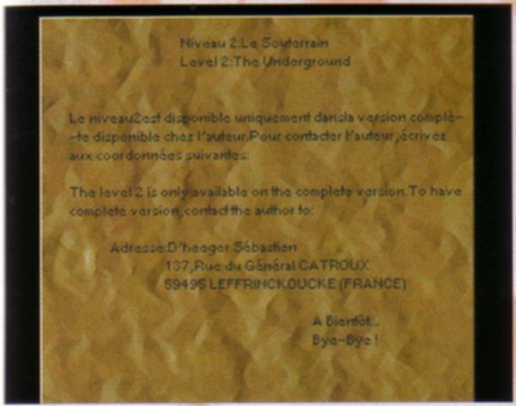
LE JEU DU MOIS

Comme je vous le disais dans l'introduction, le choix a été dur pour départager CYBERTECK CORPORATION et MALEDICTION, néanmoins j'ai tout de même choisi MALEDICTION et je vais tâcher de vous expliquer pourquoi.

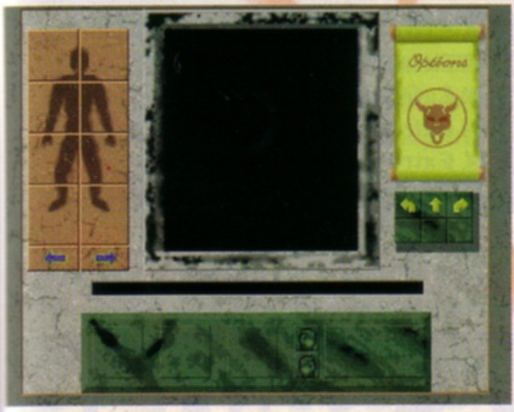
MALEDICTION

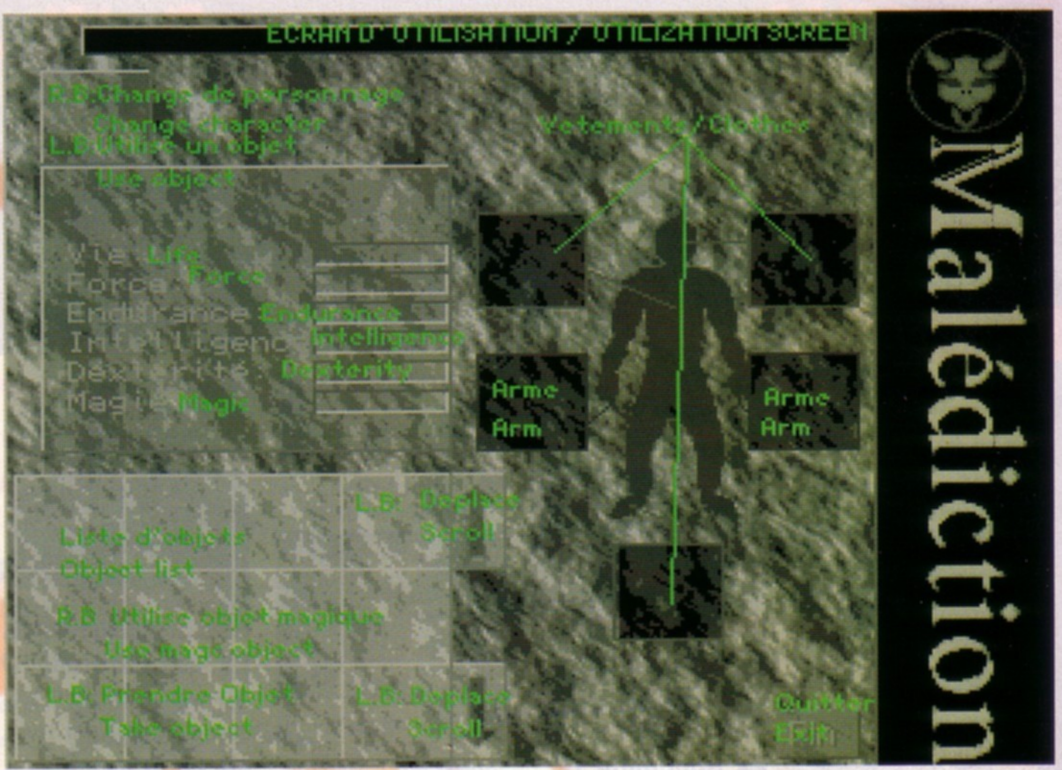
GENRE : AVENTURES / DOOMANIA !
DISKS : 2
AMIGA 1200
NOTE : 98 %

L'histoire du jeu prend place dans une époque lointaine...
«Un jour, un terrible événement est arrivé dans le monde de Sortilia, une créature maléfique appelée Xanthior s'est emparée de la pierre de vie détenue par le mage suprême. Cette pierre donna à son posses-



seur de très puissants pouvoirs, que Xanthior utilisa à son profit, le monde de Sortilia sombra dans la domination et la ter-





reur. Des hordes de monstres plus terrifiants les uns que les autres attaquèrent tout le pays. Le mage fut alors le prisonnier de Xanthior, il lui était impossible de se sortir des méandres de la terrifiante forteresse de



l'abominable
Xanthior... Le seul moyen de vaincre cet être sans scrupule était de détruire la pierre de vie. Les habitants terrorisés par Xanthior décidèrent d'envoyer une équipe de 3 guerriers pour détruire Xanthior et la pierre de vie...»

Ouff ! Voilà pour l'histoire, le jeu quant à lui est un jeu d'aventures en 3D mappée (à la... DOOM, beurk ! j'lai dit !) entièrement en Français, la réalisation est sans reproche, les graphismes sont très beaux (quand on sait que c'est une seule et même personne qui a fait tout le jeu, de la programmation à la musique, on peut vraiment lui tirer notre chapeau !). Félicitations donc à Sébastien D'HEEGER pour ce jeu programmé en BLITZ BASIC (plus d'un an de travail) qui mérite bien la place de jeu du mois et un 98 %.

COUP DE COEUR

PYE / AGOA : LE MUSICIEN DU MOIS !

Certains connaissent déjà ce groupe, de la région de Nancy, qu'est AGOA ; leur musicien Pye nous a envoyé deux disquettes de modules de sa composition, et là, je peux vous dire que je suis tombé sur le c.. en écoutant ces petites merveilles.
Sur ces 2 disquettes, il y a un peu de tout, ça va du remix de la musique d'introduction de CANNON FODDER à une reprise très sympa du générique de BENNY HILL (d'ailleurs, au moment ou je saisi ces quelques lignes, j'entends encore Imré qui sifflote cet air, pour l'avoir écouté pendant une heure tout en travaillant sur Excellence...).
Je tiens à te préciser, Pierre (c'est son prénom), que ce n'est pas parce que tu as fait de la lèche dans ta lettre que l'on t'a choisi pour le coup de coeur du mois (non, non !) ; toute la rédaction est tombée sous le charme de tes créations et je te confirme donc que tu as du TALENT !
Si vous désirez contacter Pierre pour ces créations musicales, laissez un message sur le minitel «3614 RTEL» sous le bal «PYE/AGOA» ou écrivez lui :

GUILLOT Pierre
PYE / AGOA
2, rue Frédéric Chopin
54000 NANCY

Voilà donc la fin de cette rubrique DP (snif !), moi je vais retourner dans mes bacs de disquettes, fouiner comme d'habitude pour vous, chers lecteurs, toujours assoiffés de nouveautés...

Ou alors, j'vais peut être dormir avant... je sais pas encore !

Christian LOPES

(Tous ces produits sont disponibles auprès de F.I.)

Loisirs et AMIGA CONCEPT

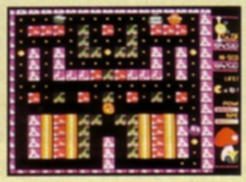
JEUX ACTION

Weapon Masters
Un jeu de baston à deux, 100% pure hémoglobine
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

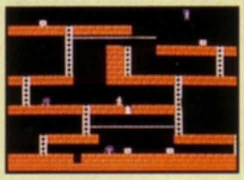
Mangled Fenders
Une course de stock-cars, il faut bien choisir sa voiture.
Amiga 500+, 600 et 1200

Bomber 2000
Un Defender qui exploite les capacités de l'Amiga.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Bacman
Le Pacman s'est fait faire un lifting, plein de nouveautés.
Amiga 1200 uniquement



Mine Runner
Le classique Load Runner avec quelques nouveautés
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Dog Fight
Un délire total, une bataille entre deux petits avions.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Bondmine 12
Pour les nombreux fans de BoulderDash, voici le Must.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Pub Darts
Un jeu de fléchettes comme dans les pubs, superbe jeu.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Buck Tooth
Faire un carton avec un gros fusil, c'est bon pour les nerfs
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Insectoïds
Un des meilleurs shoots, les ennemis viennent de partout.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Puggles
Des graphismes superbes pour ce jeu bondissant.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Fracas
Un super duel de Walkers en 3D, pour deux joueurs.
Amiga 1200 uniquement



Wacko
Un bon jeu de plates-formes colorés et très bien réalisé.
Amiga 500, 500+, 600, 1200



Road to Hell
Une course de bolides armés et bourrés d'accessoires.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Liberator
Un shoot'em up qui mettra vos réflexes à l'épreuve.
Amiga 500+, 600, 1200

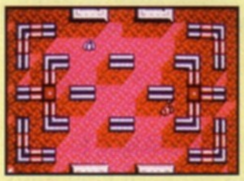
Bat Dog
Un jeu de plates-formes très rapide bourré de bumpers.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

No More Yams
Ramassez tous les diamants pour passer les niveaux.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Strike'n'Spares
Un superbe jeu de Bowling pour un ou deux joueurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Intruder Alert
Vous êtes entré dans une forteresse très bien gardée.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Alien Frenzy
Pour deux joueurs, il faut tuer l'autre le premier.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



U.D.P.
Vous passez des épreuves pour conquérir le monde.
Amiga 1200 uniquement



Dripgame
Il faut parcourir tous les tuyaux de chaque niveau.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Hoï Aga Remix
Le plus beau jeu de plates-formes, superbes graphismes
Amiga 1200 uniquement

Rollerpede
Le plus rapide shoot'em up plus on en tue, plus il y en a.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

JEUX RÉFLEXION

Megablock II
Un très beau jeu de Tétris avec des écrans très colorés.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Znyk
Dans le style de Dr Mario avec des graphismes superbes.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Mind Chaos
Un jeu pour les matheux qui aiment se prendre la tête.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Multiplex
Un jeu qui reprend le principe du taquin, il faut remettre les carrés dans le bon ordre pour voir l'image.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Dilemma
Il faut former un carré avec des pièces de toutes formes.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Squidge
Un Coloris très marrant avec des pièces surprenantes
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Mr Browstone
Des énigmes qu'il faudra résoudre très rapidement.
Amiga 1200 uniquement

Manic Ball
Il faut maintenir la balle en équilibre sur le plateau en l'orientant et prendre les bonus pour avoir des points.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Pick a Brick
Dans le style du MahJong, il faut reconstituer des paires.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Artillerus II
Une bataille entre 8 canons avec des armes délirantes.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Reversi II
Un superbe jeu basé sur les règles du Reversi ou Othello
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Evil Doom
Une preview d'un jeu de rôle grandiose avec des graphismes haute résolution et une ambiance stressante.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



UTILES - DIVERS

Gestion Bancaire
Un bon logiciel de gestion de compte entièrement en français. C'est l'idéal pour rester pote avec sa banque.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Artistix
Un logiciel de coloriage pour avoir la paix avec les petits.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Adress Manager
Un logiciel pour noter les adresses de vos bons amis.
Amiga 500+, 600 et 1200

Math Numbers
Un logiciel éducatif pour apprendre à compter aux petits.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Spectrapaint
Un excellent logiciel de dessin très complet et simple d'emploi. J'espère que vous avez plus de talent que moi.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

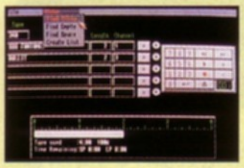


Test de Soi
Analysez votre personnalité en répondant aux questions.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Virus Work Shop
L'antivirus indispensable aucun virus ne lui échappe.
Amiga 500+, 600, 1200

A.F. Copy
Le logiciel idéal pour gérer facilement vos fichiers.
Amiga 500+, 600, 1200

Vidéo Manager
Un logiciel qui permet de gérer très simplement vos cassettes pour connaître leur contenu d'un coup d'œil.
Amiga 500+, 600, 1200



Viewers
Tous les meilleurs logiciels de visualisation d'images.
Amiga 500+, 600, 1200

Easy Calc +
Le meilleurs tableur du DP avec de nombreuses options.
Amiga 500+, 600, 1200

Kickstart 1.3
Pour rendre compatibles les jeux réservés à l'Amiga 500.
Amiga 500+, 600, 1200

CHARMES - ADULTES

Erotic 14
Erotic 15
Erotic 16
Erotic 17
Erotic 18
Erotic 19
Les six disquettes Erotic contiennent des images de jeunes filles en tenues sexy.
(disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200



X Mania 19
X Mania 20
X Mania 21
X Mania 22
X Mania 23
X Mania 24
Les six disquettes X Mania contiennent des images X et le logiciel pour les voir.
(disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Dirty Movies
Ce jeu présente des scènes X Avec votre joystick, vous activez les personnages. Jeu réservé aux adultes
Amiga 500, 500+, 600, 1200



X Extrême 7
X Extrême 8
X Extrême 9
X Extrême 10
X Extrême 11
X Extrême 12
Les disquettes X Extrême contiennent des images très osées et très inhabituelles.
(disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Strip Slotter
Un jeu de Jackpot où les images affichées ne sont pas des fruits mais des filles. Jeu réservé aux adultes
Amiga 500 (1Mo), 500+, 600



Téléchargez ces logiciels sur 3615 SPIDER

La sélection des meilleurs logiciels du domaine public

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél : 83 90 28 00

Testés dans la Rubrique DP

AMIGA CONCEPT

La collection de MANGAS

16 disquettes qui regroupent les meilleurs MANGAS qu'on a pu trouver, il y en a pour tous les goûts, érotique ou plus hard.

Ces disquettes fonctionnent sur Amiga 500, 500+, 600 et 1200

Mangas 1	Mangas 5	Mangas 9	Mangas 13
Mangas 2	Mangas 6	Mangas 10	Mangas 14
Mangas 3	Mangas 7	Mangas 11	Mangas 15
Mangas 4	Mangas 8	Mangas 12	Mangas 16

MANGAS 4



MANGAS 8



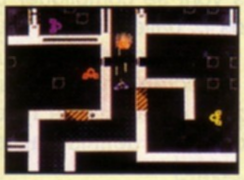
MANGAS 12



Cyberteck Corp.

Un jeu dans le pur style du génial ALIEN BREED, vous êtes prisonnier dans les couloirs de Cybercity plein de Cyberblobs dangereux.

Amiga 1200 uniquement



A to Z Paint

Un logiciel de coloriage qui permet à un enfant de débuter en informatique en s'amusant. Tout est simplifié pour qu'il travaille seul.

A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Pye Agoa

Pye, musicien du groupe AGOA, nous a concocter quelques modules que nous avons tous appréciés. Ces 2 disquettes en sont pleines.

Amiga 500, 500+, 600, 1200

Knight

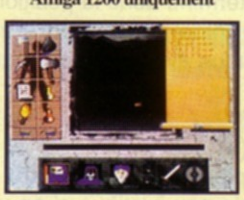
Une superbe aventure dans un château fort, deux chevaliers tentent de libérer la princesse. Mais ce ne sera pas si facile, le château est immense et les passages secrets ne manquent pas. Sons et graphismes géniaux.

Amiga 500+, 600, 1200

Malédiction

Un superbe jeu d'aventure graphique en 3D entièrement en français. Trois guerriers doivent détruire la pierre de vie qui donne à Xanthior tout ses pouvoirs. Xanthior utilise ses pouvoirs pour semer la terreur. Il faudra également libérer le mage créateur de la pierre magique

Amiga 1200 uniquement



Happy Monster

Un jeu de plates-formes très beau. A chaque niveau, vous devez tuer tous les monstres, récupérer tous les diamants et manger tous les fruits.

Amiga 500, 500+, 600, 1200



Primavera

Ces disquettes contiennent les meilleurs graphs de la Démo Party Primavera. Rien que des superbes dessins à contempler avec ViewTeck.

Amiga 1200 uniquement

Compta

Entièrement en français, ce logiciel de comptabilité est très performant au point de convenir à une société. Il dispose de fichiers d'aide.

A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

F.I. Loisirs

Délais de livraison 3 jours

Expédition en Colissimo

Tous les logiciels sont garantis

Certains logiciels sont sur plusieurs disquettes

- ■ = 1 disquette
- ■■ = 2 disquettes
- ■■■ = 3 disquettes

Tarifs des disquettes

- 1 disquette = 18 francs
- 3 disquettes = 49 francs
- 6 disquettes = 89 francs
- 10 disquettes = 119 francs
- 20 disquettes = 199 francs



Votre "CADEAU"

Plus vous commandez de disquettes, plus leur prix est bas. Et en plus pour le mois de Mai, F.I. offre 1 disquette pour 10 achetées. Si vous en commandez 10, vous en choisissez 11. Si vous en commandez 20, vous en choisissez 22, et ainsi de suite...

VOS GARANTIES

1 - En cas de difficulté lors de l'utilisation de ces logiciels, vous bénéficiez d'une assistance gratuite en appelant le 83-90-28-00.

2 - En bénéficiant de cette offre, vous ne serez lié à aucun engagement, vous n'aurez aucune obligation d'achat ultérieure.

3 - Tous ces logiciels ont été testés par F.I. Ils sont tous de bonne qualité et ne contiennent aucun virus connu.

FLOPPY INTERNATIONAL
18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY
83 90 28 00

Bon de Commande

☐ **OUI** Je désire bénéficier de la sélection de F.I. et AMIGA Concept et je commande les disquettes suivantes.

Je commande ____ disquettes	F
Je commande ☐ disquettes donc je recevrai ☐ disquette(s) en cadeau.	GRATUIT
Participation aux frais d'envoi	+ 25 F
TOTAL À PAYER	F

NOM : ____________ Prénom : ____________

N° : _____ Rue : ____________

Code postal : ________ Ville : ____________

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit — Nom : ____________ VISA

☐ Chèque — N°: ____ - ____ - ____ - ____

☐ Mandat — Date d'expiration : ________

PROGRAMMATION

BLITZ BAS

Flash-Basic

Le mois dernier nous avons vu comment utiliser des types de variables complexes. Cette fois-ci, les choses vont se compliquer un peu avec la gestion de listes...Revenons à nos ... balles... Pour ceux qui ont raté le dernier épisode, sachez que le mois dernier, le programme présenté faisait bouger trois boules à l'écran.Chaque boule est définie par deux variables complexes «pos» et «vect» de types respectifs «balle_pos» et «balle_vect», eux-mêmes définis par les commandes NEWTYPE suivantes:

```
NEWTYPE .balle_pos      x.w      y.w
End NEWTYPE
NEWTYPE .balle_vect     x.b      y.b
End NEWTYPE
```

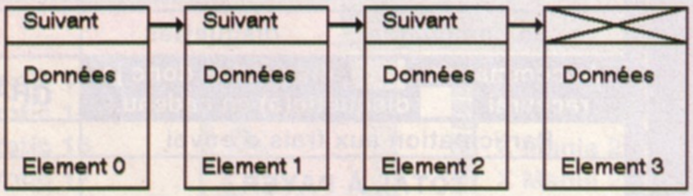
La variable «pos» détermine donc la position de la balle à l'écran et la variable «vect» détermine son vecteur de mouvement. Comme on affiche trois boules, nous avons mis ces variables en tableau comme suit:

```
Dim pos.balle_pos(3)
Dim vect.balle_vect(3)
```

Voilà, le décor est planté, revenons aux listes, car la gestion en tableau c'est bien mais peu pratique si on veut modifier le nombre de boules. Supposez que le programme fasse deux ou trois mille lignes : le simple fait de modifier le nombre de boules vous oblige à modifier ce nombre dans chaque boucle (ou presque)... Il est vrai qu'on pourrait utiliser une variable constante pour stoquer ce nombre ; ça donnerait quelque chose comme ça :

```
#NOMBRE=3
For i = 0 To #NOMBRE-1
Blit 0,...
...
Next i    ...
For i = 0 To #NOMBRE-1
BlitMode EraseMode
...
Next i
```

Bien... Bien que ce serrait une bonne occasion d'utiliser les variables constantes, les listes ont un autre gros avantage : la gestion de données en listes est plus rapide qu'une gestion par tableaux (en temps machine, bien sûr).Mais voyons d'abord comment sont construites ces listes. Celles-ci ont très peu de différences avec les tableaux, en fait à chaque élément est associé un «pointeur» qui pointe sur l'élément suivant (voir Figure 1). Le Blitz Basic mémorise le premier élément et «l'élément courant». Avec cette méthode, on ne peut donc pas accéder directement à un enregistrement par son numéro, c'est là le seul désavantage des listes. Mais comment fait-on alors si on ne peut pas



utiliser de numéros ? Déclarons d'abord une liste :

```
Dim List pos.balle_pos(2)
Dim List vect.balle_vect(2)
```

Par rapport à la définition d'un tableau... Il suffit d'ajouter le mot clef «List» après «Dim» ; jusque là, rien de bien sorcier.Voyons maintenant ce que va devenir la boucle d'initialisation de la position des boules à l'écran :

```
While AddItem(pos()) & AddItem(vect())
pos()\x = 160 : pos()\y = 128
vect()\x = Rnd(3)+1 : vect()\y = Rnd(3)+1
Wend
```

Bien qu'on définisse au départ le nombre d'éléments maximum que contiendra la liste, il faut ajouter les éléments au fur et à mesure de leur utilisation. (ça tombe bien, on les utilise tous depuis le début). L'ajout d'un élément à une liste se fait avec la fonction AddItem() qui retourne une valeur, non nulle, tant qu'il reste de la place et retourne 0 lorsque le dernier élément a été créé.Comme vous l'aurez sans doute constaté, la syntaxe est la même que pour les tableaux mais sans numéro d'élément. C'est là qu'intervient la notion d'»élément courant». Lors de la première commande AddItem(), le premier élément de la liste est créé et devient l'élément courant. «pos()\x» représent le champ «x» de l'élément courant. Pour chaque commande AddItem() suivante, le processus est le même. l'interprétation de la boucle de l'exemple précédent est maintenant extrèmement simple :

```
Tant Que Ajout Nouvel_Elément OK
Nouvel_Element\X = ...
Fin Tant Que
```

A la fin de cette boucle, l'élément courant est le dernier et il faut se replacer sur le premier pour calculer le mouvement de chaque boule. Pour cela, on utilise la commande ResetList():

```
ResetList(pos())
ResetList(vect())
```

L'élément courant de chaque liste est maintenant le précédent du premier (paradoxal mais pratique : attendez plutôt la suite). Pour parcourir une liste (dans une boucle) on utilise la commande/fonction NextItem() :

```
While Next
Item(pos()) & NextItem(vect())
Blit 0,...
...
Wend
```

Cette fonction sélectionne l'élément suivant, l'élément courant et fait de celui-ci l'élément courant. Si on appelle cette commande juste après ResetList(), le premier élément de la liste devient l'élément courant. Si la fin de la liste est atteinte, la fonction retourne à 0, sinon elle retourne une valeur non nulle. Si cela paraît bizarre que la commande ResetList se place sur l'élément précédent le premier (élément inaccessible à l'utilisateur), cela permet de tester une liste vide au premier appel de NextItem(). Dans le programme d'exemple, j'ai regroupé la position et la vitesse de la balle dans une seule variable pour plus de facilité. La qualité du procédé d'animation étant lamentable, j'ai quelque peu amélioré la routine en procédant au dessin en deux temps : effacement de TOUS les dessins (boucle lignes 61 à 67) puis affichage de TOUS les dessins (boucle lignes 75 à 93). Le résultat n'est pas fabuleux mais ne mettons pas la charrue avant les boeufs : nous verrons comment faire quelque chose de fluide le mois prochain. Si vous avez une machine rapide, ne vous inquiétez pas si les boules apparaissent tronquées, c'est normal (toujours un problème lié à la méthode de dessin employée pour le moment). La commande USEPATH utilisée ligne 59 permet d'abréger toutes les choses du type «truc()\champ». Toute expression commençant par «\» est automatiquement précédée par l'argument de la commande USEPATH. Par exemple :

```
USEPATH b()
\x = 24
```

est strictement équivalent à :

```
b()\x = 24
```

C'est donc bien utile pour économiser un peu de frappe au clavier.Voilà, maintenant que vous savez utiliser les listes et les types complexes, profitez-en pour regarder les exemples fournis avec le Blitz Basic en attendant le mois prochain.

Denis Bernard

Vous aurez sans doute remarqué les numéros de lignes dans les deux listings. Et bien ne les entrez pas lorsque vous tapez votre programme ! Ces numéros sont simplement là pour faciliter le repérage des exemples et pour vous faciliter la vie lorsque vous entrez le programme. De plus, si une ligne ne commence pas par un numéro de la forme XXX: c'est qu'il s'agit de la fin de la ligne suivante, pratique, donc, pour repérer les erreurs dues à la mise en page.

```
1:    ;
2:    ; baballes du chienchien a sa memere
3:    ;
4:    #balles=3
5:
6:    NEWTYPE .balle
7:          x.w
8:          y.w
9:          vx.b
10:         vy.b
11:   End NEWTYPE
12:
13:   Dim List b.balle(#balles-1)
14:
15:   ; on place les balles au milieu de l'ecran
16:   ; et on leur donne une vitesse initiale
17:   While AddItem(b())
18:         b()\x=130+Rnd(60) : b()\y=100+Rnd(56)
19:         b()\vx=Rnd(3)+1 : b()\vy=Rnd(3)+1
20:   Wend
21:
22:   ; ouvre un ecran 320x256 4 couleurs
23:   ;
24:   Screen 0,2
25:   ; avec un beau degrade de vert
26:   RGB 0,0,0,0
27:   RGB 1,10,15,9
28:   RGB 2,0,10,0
29:   RGB 3,0,12,0
30:
31:   ; pour dessiner, il nous faut un bitmap.
32:   ; pas de panique, l'ecran 0 en a un, il
33:   ; suffit de dire au blitz qu'on va utiliser
34:   ; celui la comme bitmap numero 0
35:   ;
36:   ScreensBitMap 0,0
37:
38:   ; une belle balle en relief
39:   ;
40:   Gosub dessin_balle
41:
42:   ; on va deplacer la balle jusqu'a ce que
43:   ; l'utilisateur appuie sur le bouton de
44:   ; la souris
45:   ;
46:   While Joyb(0)<>2
47:
48:         ; attend le blanc vertical. Ca permet
49:         ; en fait de synchroniser le deplacement
50:         ; de la balle avec l'affichage
51:         VWait
52:
53:         ; Met la commande Blit en mode 'efface'
54:         ;
55:         BlitMode EraseMode
56:
57:         ResetList b()
58:
59:         USEPATH b()
60:
61:         While NextItem(b())
62:               ;
63:               ;efface la balle de son ancienne position
64:               ;
65:               Blit 0,\x,\y
66:
67:         Wend
68:
69:         ; met la commande Blit en mode 'dessin'
70:         ;
71:         BlitMode CookieMode
72:
73:         ResetList b()
74:
75:         While NextItem(b())
76:
77:               ; met a jour la position de la balle
78:               ; Note entre juste '\x+\vx' revient
au
79:               ; meme que '\x=\x+\vx'
80:               ;
81:               \x+\vx : \y+\vy
82:
83:               ; on inverse le sens du deplacement si la
84:               ; balle depasse les bords de l'ecran
85:               ;
86:               If \x<10 OR \x>290 Then \vx=-\vx
87:               If \y<10 OR \y>170 Then \vy=-\vy
88:
89:               ; affiche la balle a sa nouvelle position
90:               ;
91:               Blit 0,\x,\y
92:
93:         Wend
94:
95:   Wend
96:
97:   End ; C'est fini !
98:
99:   .dessin_balle:
100:  Cls
101:  Circlef 14,54,7,3
102:  Circle 14,54,7,2
103:  Plot 16,52,1
104:  Circle 14,54,6,2
105:  Circle 15,54,6,2
106:  Circle 15,54,5,3
107:  ; memorise le dessin dans le shape (ou forme)
108:  ; numero 0
109:  GetaShape 0,7,47,16,16
110:  Cls
111:  Return
```

Ce mois-ci, j'ai tout juste eu la place de vous donner une combine : les lecteurs se sont décidés, en même temps, à vous faire part de leurs astuces. Les deux premières combines concernent l'installation sur disque dur et l'optimisation de compatibilité sur 1200 avec d'anciens jeux. La troisième bidouille peut faire économiser de l'argent à certains d'entres vous qui possèderaient un moniteur Amstrad et qui pourraient ainsi l'utiliser avec un Amiga (Marc, si tu voulais bien me recontacter : tes crocquis ont été égarés par ces tapettes de maquettistes...), mais celle-ci ne sera diffusée que le mois prochain !

Imré

BOOTEZ A TOUT VA !

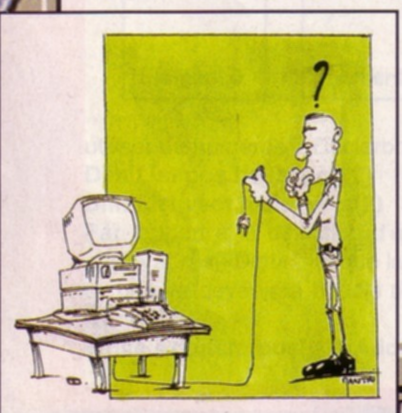
Toute petite combine, bien simple : si vous utilisez souvent un programme, du type TOOLMANAGER, OPUS ou EXCELLENCE, et que vous ne voulez plus être obligé de le charger systématiquement à chaque fois que vous bootez votre machine (via disque dur), il vous suffit tout bêtement de faire glisser l'icone du logiciel dans le répertoire WBSTARTUP situé sur votre partition système bootable. Le logiciel se chargera ainsi à chaque fois que vous redémarrerez la bécane. Si vous en avez marre, replacez l'icone dans son répertoire d'origine . Si par contre vous voulez que les disquettes PC (double densité 720 ko si votre lecteur est un 880 ko), soient reconnues systématiquement par votre workbench (c'est très pratique et, pour certains, indispensable), placez dans ce répertoire WBSTARTUP l'icône PC0 qui se trouve dans le répertoire DOSDRIVER, lui-même dans le répertoire DEVS, lui-même sur la partition système du disque dur. Cette opération permet la reconnaissance PC sur le drive DF0, pour la reconnaissance du drive DF1, cela correspond au fichier PC1 (logique !).

Une autre combine de Stéphane Dupeyron de Mont de Marsan (Il a d'ailleurs rencontré un problème d'installation avec le jeu TOWER ASSAULT, si vous pouvez lui venir en aide, ça bloque à partir d'un moment...) :

Voilà une petite astuce qui permet d'augmenter la compatibilité de votre 1200 avec des programmes installables ou non (voir AC numéro 6 pour les installer) sur le disque dur, et d'assigner votre soft (nommé «prog» par exemple) que lorsque vous en avez réellement besoin : cela évite de le faire dans son startup-sequence, préconisé toujours dans AC n°6, ce qui bouffe de la RAM systématiquement, même quand on utilise pas le soft. Grâce à votre bon vieux ED (dans le workbench), créez un fichier «START» (par exemple) dans le même répertoire que «prog» (déjà installé dans votre HD) en tapant :

SETCHIPREV 0
(-> passage en mode d'affichage original)
CPU NOCACHE
(-> enlève le cache)
ASSIGN PROG: «chemin d'accès»
(-> permet d'assigner le répertoire de travail seulement lorsqu'on lance le programme)
PROG

Puis, créez une icône à ce fichier et précisez dans sa rubrique «outils par défaut» : SYS:C/ICONX
Il ne faut pas oublier de copier le programme SETCHIPREV (AC disk n°4) dans le répertoire C: de votre HD bootable.
Remarque : les 3 premières lignes de «START» sont facultatives et indépendantes selon les besoins du soft.
Cela revient au même que les options du «BOOTMENU» (voir AC n°14) mais ici, pas besoin de donner la migraine à notre 1200 en rebootant sans cesse quand on veut lancer le programme.
De plus, si le soft permet de rebasculer sur le Workbench en fin d'utilisation, il n'y a plus qu'à inverser la vapeur en rajoutant à la fin du «START» (toujours avec ED) :
SETCHIPREV A
CPU CACHE
On retourne au mode initial (en AGA et avec le cache). Et hop, voilà, le tour est joué !! J'espère que ce truc satisfera les dégoûtés du reset.



Une bidouille envoyée par Frédéric Di Pane de Montpellier. C'est une procédure que je vous avait déjà expliquée en général, vous avez ici un exemple concret :
Voilà une astuce pour installer le jeu SIERRA SOCCER sur disque dur. Je possède un 1200(mais ça marche pour n'importe quelle configuration) et voici la procédure :

1 - Dans votre répertoire DH1:JEUX, créez un nouveau tiroir nommé SS2. Copiez tous les fichiers de la disquette jeu dans ce tiroir.

2 - METHODE RAPIDE :
- Dans le menu Workbench, «Exécuter une commande», tapez :
ASSIGN SS2: DH1:JEUX/SS2
-Allez dans le tiroir DH1:JEUX/SS2. Dans le menu Workbench, «Fenêtre», allez sur : «montrer tous les fichiers».
- Repérez l'icône D
- Double-cliquez, cliquez OK et le jeu se lance.

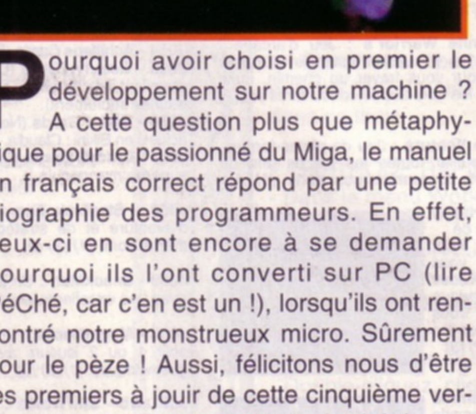
- METHODE AUTOMATIQUE :
- Allez dans le SHELL.
- Tapez : ED DH1:JEUX/SS2/SIERRA-SOCCER puis touche RETURN.
- Tapez ensuite :
SYS:C/ASSIGN SS2: DH1:JEUX/SS2
DH1:JEUX/SS2/D
- Appuyez sur la touche ESC, puis tapez SA, puis la touche RETURN. Puis ESC, touche Q puis touche RETURN.
- Sortir du SHELL.
- Allez maintenant dans le tiroir TOOLS et cliquez sur ICONEDIT : - Dans le menu PROJET, allez sur ouvrir puis aller chercher le fichier DH1:JEUX/SS2/SIERRA-SOCCER.INFO
- Dans le menu TYPE, allez sur SAUVER.
- Refermez ICONEDIT
-Allez dans le tiroir DH1:JEUX/SS2
- Repérez l'icone SIERRA-SOCCER
- Cliquez 1 fois dessus et aller dans le menu du Workbench, sur «ICONE/INFORMATION»
- Cliquez dans le champ «OUTIL PAR DEFAUT» et entrez : SYS:C/ICONX
- Puis sauvez (vérifier que vous avez le fichier ICONX dans le répertoire C de votre partition système).
Voilà, si tout s'est bien passé, il suffit de cliquer sur l'icone SIERRA-SOCCER dans DH1:JEUX/SS2 pour que le jeu se lance.

DELUXE PAINT 5



10 ans ! 10 ans déjà que Deluxe Paint sévit sur le domaine du D.A.O. (Dessin Assisté par Ordinateur). Ce programme conçu au départ pour réaliser juste ce qu'il faut de jolis crobards, s'est fait rapidement une place dans le monde de l'animation en 2D. Qui ne s'est jamais retrouvé face au célèbre pointeur à tracer lignes, cercles, et formes diverses. Hormis les nouvelles d'ESCOM-modores (ou Ex-Commodore), les programmeurs nous font la joie de le développer en premier sur Amiga... On applaudit !

Pourquoi avoir choisi en premier le développement sur notre machine ? A cette question plus que métaphysique pour le passionné du Miga, le manuel en français correct répond par une petite biographie des programmeurs. En effet, ceux-ci en sont encore à se demander pourquoi ils l'ont converti sur PC (lire PéChé, car c'en est un !), lorsqu'ils ont rencontré notre monstrueux micro. Sûrement pour le pèze ! Aussi, félicitons nous d'être les premiers à jouir de cette cinquième version. Les changements du logiciel sont davantage des changements de fond que des changements de forme. A l'ouverture, ne vous attendez pas à voir un écran radicalement différent, c'est au moins dans le requester de taille d'écran que vous aurez remarqué, en premier lieu, le chargement des images 24 Bits (16,7 millions de couleurs). Oui, les graphistes se sont rabattus depuis longtemps sur Brilliance, le seul capable de ce tour de force depuis 3 ans.



Evidemment, sur une télé où sur un moniteur 1084, ne vous attendez pas à voir une image en 16,7 millions parce que la technique ne le permet pas encore, mais convertie en Ham-8 dans une résolution équivalente, le résultat est satisfaisant. Mais attention cependant à la mémoire ! N'espérez pas non plus lire une image de ce format avec un A-500 de base... La gestion mémoire a été fortement optimisée pour les machines AGA, mais n'empêche que sur un 4000/40 avec 18 Mo de mémoire une image en 640*850 24 bits demande près de 3 minutes pour être affichée. Brilliance apparait ici un poil plus rapide à l'affichage.

QUOI DE NEUF POUR LES OUTILS ?

Les outils deviennent de plus en plus précis, pour exemple le traçage de lignes droites. Un requester vous permettra de reproduire un certain nombre de fois une brosse sur une ligne droite, de façon réelle ou comme tracée à l'aérographe. L'aérographe, puisqu'on y vient, est désormais totalement paramêtrable ; tellement, qu'un bouton «à l'ancienne» (oui, il reproduit intégralement les paramètres cradingues de l'ancien) y a été rajouté. Cette «option» sombrera rapidement pour l'aéro standard : SUPERBE ! Grâce aux raccourcis clavier, vous pourrez le bloquer horizontalement/verticalement, prononcer plus ou moins flux/taille/rayon et bien évidemment en augmenter ou en diminuer la taille. Il était temps que ça change... Apparition également d'une baguette magique, merci le Mac, dans le sélecteur de brosses. Cet outil, surpuissant, vous permettra de saisir toute la zone contiguë au pixel sélectionné de votre brosse. C'est un outil rapide pour saisir des brosses irrégulières dixit le manuel, soit, mais activer la capture cela n'est pas vraiment évident. L'icône symé-



trie semble également beaucoup plus performant grâce à l'option «dallage». Que du bon je vous dis !!! Les valeurs que vous indiquerez sont bien entendu en pixels. Les outils ont donc progressé dans la catégorie paramètres et c'est un plus par rapport aux anciennes versions.

PASSONS AUX MENUS DEROULANTS...

Oui d'accord, il y a enfin un port Arexx pour le logiciel et le player d'animations avec enregistrement de macros et tout et tout, mais est-il possible qu'un jour les logiciels de D.A.O sur Amiga lisent et surtout sauvegardent autre chose que le format IFF. Je sais pas moi, le JPEG ou le GIF, des formats standards sur d'autres machines ; tout le monde ne possède pas un logiciel de retouche d'images, enfin !!! L'idée de l'icône représentant en taille réduite l'image sauvée est excellente. Je trouve d'autant plus aberrant que les logiciels équivalents sur d'autres machines lisent couramment le format IFF. Un bon point pour les métamorphoses de brosses, plus réalistes qu'avant et surtout avec une augmentation de qualité dans la diffusion de la palette si l'on utilise deux brosses radicalement différentes. Les modes sont toujours aussi intéressants pour créer des textures, avec cette fois, une option que je trouve franchement intéressante dans le menu effets. Deluxe Paint nouvelle génération se propose d'effectuer de légers traitements de brosses : ce sont les matières naturelles et l'application de textures. Texture permet de charger une image en arrière-plan et d'en extraire une partie avec la palette de son choix. On peut donc intégrer une image dans une autre image en réglant au préalable la transparence et la table lumineuse. Tout simplement fantastique !!! Matière traite la brosse de différentes façons (gouache, watercolor, etc...), mais les exemples sont trop peu nombreux. Dernier point important : l'animation. DP5 est reconnu sur la scène Amiga pour sa facilité d'emploi à ce niveau. Pour preuve, sachez que l'auteur des fameux mini dessins animés «AeroToons» & «Flip the Frog», Eric Schwartz, réalise tous ses dessins dessus. Les auteurs en ont d'ailleurs profité au passage pour lui faire tester les différentes pré-versions, si c'est pas un gage de qualité j'me demande ce qu'il vous faut ! L'animation vous permet de charger plusieurs pages simultanément, si vous êtes devenu multitâche comme votre machine.

LA SURPRISE ! LA SURPRISE !

La grande nouveauté vient ici de la caméra qui vous autorise à faire se déplacer les arrière-plans. Euh, c'est seulement pour ça qu'ils l'ont appelé caméra ? Non, car les zooms avant-arrière sont également au menu ainsi que le nappage (recollage automatique des bords d'écran pendant un déplacement caméra hors-écran). Les requesters incessants, mais désormais fort utiles, aideront à éviter de se mélanger les pinceaux (Osons l'humour) lors du montage de votre animation. Les brosses animées sont toujours admises, mais là encore il se pourrait que la mémoire vous fasse défaut, utilisez alors la méthode de compression d'animation. Si ça ne vous suffit toujours pas, un mode de visualisation en fil de fer du déplacement critique de la caméra vous aidera à trouver le meilleur angle de prise de vue. Est inclus un player d'animation au format Iff-5 & Iff-8, lui aussi pilotable via ARexx.

L'AVIS D'IMRE

Au premier regard, j'ai eu peur d'être déçu : la présentation n'a pas changé. En parcourant les menus déroulants, j'ai commencé à constater les petits plus. Deux, trois petits paramétrages, et hop, un p'tit dégradé pour voir le résultat... Et là, j'ai commencé à savourer la qualité de restitution en HAM8. Un petit effet, du nappage par ci, de la transparence par là... Et là encore, j'ai fini par me dire que le petit plus n'était pas si petit que ça. Au bout de cinq minutes d'utilisation, je décide de passer en maxi résolution (1280x400), un petit lissage... C'est nickel ! Mais question rapidité, c'est toujours pas le point fort du logiciel malgré mon 68030 à 40 mhz avec son copro. C'est à ce moment là que j'ai commencé à regretter de n'avoir QUE 6 Mo de mémoire : à peine 10 minutes de manip' et le logiciel me rétorque déjà que je n'ai pas assez de cette matière noire : de la mémoire.

CE QUE LA POSTERITE RETIENDRA...

Les anciens utilisateurs seront ravis même si dans certains cas il faut tout de même posséder le concurrent direct Brilliance. Deluxe Paint, nouvelle cuvée, ravira sans aucun doute les infographistes en herbe comme les professionnels. Le manuel est fort bien traduit, je me répète mais c'est vrai, les exemples sont concis et précis. Le vocabulaire est abordable pour tous. La partie ARexx est vraiment complète. Les nouveaux effets affirment la volonté de l'éditeur de ne pas nous lâcher bassement devant nos souris. Certaines fonctions font défaut par leur inexistance, mais elles ne sont pas fondamentales à ce type de programme. Mon impression est donc très bonne, mais comprenez qu'ayant débuté sur mon premier Amiga avec Deluxe Paint II (à l'époque) je reste un fieffé fidèle. Lâchez donc papier, fusain, et pinceau pour la souris de votre Amiga !!! Laissez vous donc tenter par Deluxe Paint V, son prix promotionnel (690 FF maintenant, 990 FF plus tard) ne vous le fera pas regretter !!!

Marsouin Daniel
Commando Anti-PC



Fiche technique

Nom : Deluxe Paint V
Editeur : Electronic Arts
Disks : 4
Manuel : Français
Distributeur : C.I.S.
Prix indicatif : 690 FF

Configuration de base
Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000 ou +
Chipset : ECS ou AGA
Système : à partir du 2.1
Mémoire : 2 Mo minimum
Disque Dur : Fortement recommandé
Autres : Prévoir 4 Mo de mémoire pour travailler en 24 bits
Concurrence : Brilliance 2.0

DISKSALV 3.0

Dave Haynie est maintenant passé corps et âme chez Scala A/S. Pourtant, avant son départ, pour seconsacrer à l'explosion de la télévision interactive, il a eu le temps de finir la version 12.10 de son logiciel de réparation «DiskSalv». Désormais, la version 3 est commerciale car elle rivalise franchement avec Quaterback.

VISITE GUIDEE...

Pour le moment, seulles deux versions sont sorties, l'allemande (Pour Imré : Mit Schnitzel) et l'anglaise. Nous espérons trouver bientôt une archive sur Internet, permettant la localisation en franglois. Dave Haynie, créateur des hardwares des machines AGA, s'y connait pour réparer une disquette sur un système qu'il a conçu en partie ! Pourtant, il faut parler des nouveautés qui complètent ce programme. 7 modes sont désormais disponibles, soit 3 de plus qu'auparavant. Mais explorons-les un par un :

- Récupérer : Cette option vous permet de récupérer de façon optimale des fichiers sur un autre volume de votre choix. Cette option est toujours aussi puissante que précédemment et même plus, c'est dire !!!

- Déseffacer : permet au crétin que je suis de récupérer un fichier malencontreusement effacé, ce qui évite au rédac'chef de pousser sa hurlante hebdomadaire en voyant l'état désastreux de son disque dur après mon passage.

- Déformater : une option un peu technique puisqu'elle nettoie le support des traces de fichiers en reformatant le support. Bien sûr, inutile de vouloir après cela récupérer un fichier effacé. Cette fonction sert surtout pour les auteurs de logiciels qui veulent optimiser leur travail.

- Réparer : quel que soit le traitement (magnétique, pliage où saucissonnage) que vous ayez infligé à votre petit rectangle de plastique bleu, DiskSalv se propose de le réparer au maximum et croyez moi il y réussit plutôt bien le bougre. Pour exemple, (à ne pas suivre) j'ai donné volontairement un coup de baïonette dans une disquette et j'en ai récupéré 62%. Ce que j'fais pas pour les tests news avec du matériel militaire, c'est dingue !

- Check : exécute un check-up du disk de manière assez radicale, entendez par là que la vérification du disk est relativement longue. Vous assisterez à une phase de filtrage des Ko relativement détaillée et assez lourde à supporter...

- Clean-Up (Nettoyage) : ici le logiciel, après avoir scanné dans tous les sens la disquette, éxécutera une opération qui consiste à remplir de zéro (0) tous les secteurs non utilisés. Le gain de cette fonction est bien entendu l'optimisation du disk qui entraîne par la suite une lecture plus rapide.





L'AVIS D'IMRE

Condoléances pour ce logiciel qui vient se marier au domaine commercial. Deux suppositions : soit l'auteur a jugé que son programme était dorénavant de la trempe d'un soft commercial, soit il s'est dit qu'avant de partir, il pourrait se faire un peu de pognon. Malgré cela, tout porte à croire qu'il s'agit de la première hypothèse car le logiciel a maintenant énormément mûri. Des fonctions supplémentaires viennent compléter les anciennes qui, semble t-il, sont encore plus optimisées. Il est toujours périlleux d'avoir à faire à ce genre de logiciels car on a tendance à ne plus vraiment faire attention à ses supports. Résultat : quand on plante son DD ou sa disquette, on se dit qu'un DISKSALV ou QUATERBACK TOOLS viendra à bout du problème, on reste cool. Mais quand on s'aperçoit qu'on n'arrive pas à récupérer ses 150 Mo de données précieuses, on crise un peu, jusqu'à en maudire le logiciel...

- Backup : alors là c'est vraiment la nouveauté sur ce logiciel qui ne faisait rien de semblable avant. Rappelons qu'un Backup est une copie de sauvegarde d'une capacité imposante (genre le disque dur d'Imré qu'il n'arrête pas de formater). Pourquoi ? Pour éviter de perdre des données du type assignations dans le workbench. On peut donc stocker 10 Mégas sur 10 disks et un CD-Rom sur 644 disks (là, je plaisante !), mais DiskSalv va beaucoup plus loin que la concurrence puisqu'il accepte sans rechigner les volumes non-AmigaDos (volume PC ou Amiga N-DOS). Vos partitions de dur pour MSDos pour PC-Task peuvent donc être sauvegardées sans problème.

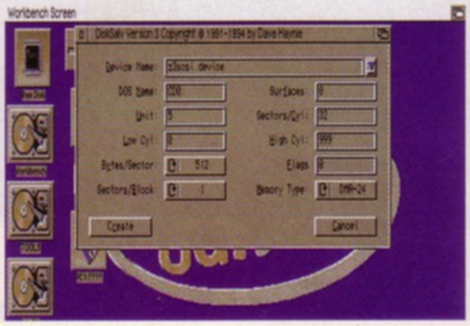
Au niveau puissance, il n'y a vraiment rien à redire c'est le meilleur puisque, quand les autres baissent les bras, lui et lui seul peut faire un miracle. Ah ce que j'aime Hazy (surnom de Dave Haynie sur Internet) et l'Amiga.

DANIEL, LE BITOS

Fiche technique

Nom : Disksalv 3.0
Editeur : Dave Haynie
Disks : 1
Manuel : Anglais
Distributeur : Cuda Informatique
Prix indicatif : 490 FF

Configuration de base
Machine : Tous les Amiga
Processeur : 68000
Chipset : ECS ou AGA
Système : du 1.3 au 3.1
Mémoire : pas de mini
Disque Dur : Non Obligatoire
Autres : Prévoir 10 Mo de Mémoire
Concurrence : Quaterback - AmiBack Tools - A.Backup



AMIE LE PRO.

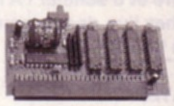
10 ans d'expérience

POUR L'AMIGA L'ETE SERA CHAUD! CHAUD? CHAUD...

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
✆ (1) 43 57 48 20
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h-12h30/13h30-19h

PERIPHERIQUES

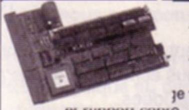
EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600



S'installe sous la trappe

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200'
1002	A500	1 Mo	s'accouple A1001	490'
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890'
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490'
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	380'
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	380'
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	480'

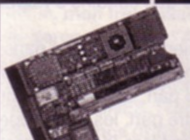
EXTENSION MEMOIRE pour A 1200



Horloge et support copro.

1008	0 Mo	32 bits	Sans copro.	590'
1009	2 Mo	32 bits	Sans copro.	1290'
1010	4 Mo	32 bits	Sans copro.	1590'
1011	8 Mo	32 bits	Sans copro.	2490'

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200



MMU et support copro.

1012	28 Mhz	0 Mo	1390'
1013	28 Mhz	4 Mo	2290'
1014	28 Mhz	8 Mo	3290'
1015	42 Mhz	0 Mo	2290'
1016	42 Mhz	4 Mo	3190'
1017	42 Mhz	8 Mo	4190'

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000



1018	externe	Tous	880Ko	420'
1020	externe	Tous	1,76Mo	990'
1021	interne	A500	880Ko	390'
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	420'
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	790'
1024	interne	A2000	880Ko	420'

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo



1025	Boitier vide	0Ko RAM	890'
1026	340 Mo	0Ko RAM	2090'
1027	420 Mo	0Ko RAM	2290'
1028	520 Mo	0Ko RAM	2590'

DISQUE DUR INTERNE 2"1/2 pour A 600/1200



Livré avec câbles et disquette d'installation

1029	60 Mo	<17ms	890'
1030	80 Mo	<17ms	990'
1031	120 Mo	<17ms	1490'
1032	170 Mo	<17ms	1790'

DISQUE DUR INTERNE 3"1/2 pour A 1200



Livré avec câbles et disquette d'installation

1033	340 Mo	<13ms	1290'
1034	420 Mo	<13ms	1390'
1035	540 Mo	<13ms	1490'
1036	1 Go	<13ms	2790'

DISQUE DUR EXTERNE 3"1/2



Sur port PCMCIA Overdrive

1037	340 Mo	<13ms	1690'
1038	420 Mo	<13ms	1790'
1039	540 Mo	<13ms	1890'
1040	1 Go	<13ms	3490'

OCCASIONS



Photo non contractuelle

Amiga 500	700'	Moniteur 1083S	800'
Amiga 500+	800'	Moniteur 1085S	800'
Amiga 600	900'	Moniteur 1084S	1000'
Amiga 2000	1500'	Moniteur SVGA	1000'
Amiga 1200	1900'	Imprimante à partir de	300'
Amiga CD32	900'	Lecteur externe	250'

NOUVEAUTES

INTERFACE SCSI					
1041	SQUIREL se connecte sur port PCMCIA	590'			
BOITIER CD-ROM					
1042	Double vitesse	1690'	1043	Quadruple vitesse	2490'
BOITIER SYQUEST					
1044	44 Mo	1990'	1045	88 Mo	2790'
BOITIER DISQUE DUR SCSI					
1046	350 Mo	2290'	1047	520 Mo	2490'
AMIGADOS 3.1					
1048	A 500/2000	720'	1049	A1200/3/4000	820'

MULTIMEDIA

VIDEO			SON		
1050	Genlock Minigen	990'	1053	Interface MIDI	200'
1051	Genlock Composite	1990'	1054	Megamix Master	340'
1052	Genlock Y/C	2990'	1055	Digital AURA	NC

MONITEURS			GRAPHIQUE		
1056	1085S	1290'	1059	Scanner 64 TG	990'
1057	Multiscan	2990'	1060	Scanner 256 TG	1290'
1058	SVGA 14"	1590'	1061	Scanner coul.	2490'

IMPRIMANTES			DIGITALISEUR		
1062	BJ 200	1890'	1065	VIDI 12	590'
1063	HP 520	1990'	1066	VIDI 12 RT	1290'
1064	HP 560 coul.	3990'	1067	VIDI 24 RT	1890'

ACCESSOIRES

DIVERS			CABLES		
1068	Souris standard	99'	1078	Peritel	100'
1069	Souris 300 dpi.	120'	1079	Midi	80'
1070	Souris 400 dpi.	160'	1080	Nul modem	100'
1071	Souris optique	290'	1081	Minitel	100'
1072	Crayon souris	300'	1082	Disque dur 2 1/2 2 1/2	100'
1073	Trackball	350'	1083	Disque dur 2 1/2 3 1/2	100'
1074	Multistandard 500	280'	1084	Prolongation joystick	80'
1075	Multistandard 600	380'	1085	Imprimante	100'
1076	Commut. joy/souris	200'	1086	Adaptateur multisync.	150'
1077	Alim. 500/600/1200	390'	1087	Adaptateur peritel 1083	150'

LOGICIELS

GRAPHIQUES		VIDEO	
D PAINT V	690'	SCALLA MM 400	1990'
BRILLANCE 20	490'	SCALLA MM 211	790'
CALIGARI 24	490'	SCALLA VIDEO TITLE	199'
ART DEPART MENT	990'	VIDEO DIRECTOR	790'
SCENARI ANIMATOR	590'	CINEMORPH	290'
PHOTOGENICS	490'	BROADCAST TITLER	690'

BUREAUTIQUE		MUSIQUE	
PAGE SETTER	250'	BARS AND PIPES Jr	990'
FINAL COPY 2	390'	BARS AND PIPES PRO	2490'
PROWRITE 3.3	240'	DELUXE MUSIC CONST.	1090'
PROCALC	1490'	SUPER JAM	690'

JEUX d'occasion

à 50F
POWERMONGER, F-29, CONTINENTAL CIRCUS, KID GLOVIES, OPERATION STEALTH, Z-OUT, NO EXIT, PRINCE OF PERSIA, BLOODWYCH, NINJA SPIRIT, WORLD CUP SOCCER, THE LIGHT CORRIDOR, GRAND PRIX 500, SPACE HARRIER II, SHOCK WAWES, TOTAL ECLIPSE, SPEEDBALL 2, BARBARIAN 2, CHAMBER OF SHAOLIN, GEMINI WINGS, OPERATION WOLF

à 100F
RAILROAD TYCOON, CRAZY CARS 3, SILENTS SERVICE 2, FLASHBACK, ANOTHER WORLD, VROOM, HUNTER, DENIS LA MALICE, NIGEL MANSELL, FALCON, GUN SHIP, JAMES POND, GOBLINS, PUSH OVER, HARPOON, SENSIBLE SOCCER, TORTUE NINJA, RISKY WOODS, FRONTIERE 2, ASSASSIN, WAXWORK

à 150F
ISHAR 3, CANNON FODDER, JAMES POND 3, MONKEY ISLAND 2, TURRICAN 3, TRANSARTICA, DEEPCORE, UNIVERS, SEEK AND DESTROY, BENEATH A STEEL SKY, ISHAR 2, STARDUST, GENESIA, BUMP'N BURN, ALIEN BREED 2, 1869, CIVILIZATION, SETTLERS, PRIME OVER, D-DAY, FOOTBALL AND GLORY

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80'	2,70'	2,50'	2,30'
3"1/2 DF HD	2,90'	2,80'	2,60'	2,40'

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.
Réparation garantie 3 mois.

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 48 20
Par fax au 43 57 10 01
Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

A retourner à : **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**
Nom ......
Adresse ......
Code Postal ...... Ville ......
Tel ...... Mon ordinateur ......
Prix TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.R 70F en sus

Désignation ou ref.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration ...... N° ......
❑ Carte club AMIE Date : ...... Signature :

Quick Softs 44 67 04 10 Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

COUR
DES LE

POUR LES MORCEAUX CHOISIS...

C'est le rédac' chef qui vous répond directement...
(D'ailleurs, NDRC signifie Note Du Rédac' Chef, ok ?).

- Je voulais vous informer que votre magazine du mois de février, nous l'avons reçu à l'île de la Réunion que le 25 mars. Je prends ce numéro à titre d'exemple mais c'est tous les mois la même chose. Votre nouvelle formule de disquettes en coupon réponse est tout à fait injuste car votre offre n'est valable que jusqu'au 5 mars. Déjà qu'avant nous ne pouvions pas avoir la deuxième disquette, et bien maintenant on n'a plus rien du tout... (NDRC : pas de panique, on ne se doutait pas de ce genre de problème mais qu'à cela ne tienne... Dorénavant, pour tous les coupons affranchis en provenance des pays hors Communauté Européenne, c'est deux mois de bonus ! J'espère que ça suffira ?! Si une date limite est fixée au 5 Avril, vous aurez jusqu'au 5 Juin...). (l'homme inconnu, La Réunion)

- Où puis-je trouver SVP le jeu PINBALL ILLUSIONS AGA pour mon A4000 ? Il est introuvable, que ce soit à la FNAC Chatelet ou Micro. (NDRC : Malheureusement, la FNAC boycotte les titres Amiga, c'est malheureux mais c'est comme ça ! Pour être sûr de trouver à tous les coups le titre de son choix, il y a par exemple Premier Mail Order. si le jeu est en stock, vous le recevrez sous huitaine). (Trebaux Philippe, 91 Les Ulis)

- Je voudrais savoir qu'est-ce que PCMCIA. Est-ce que les jeux PC et MAC marcheront sur un CD-ROM 1200 ? (NDRC : je peux pas te donner la signification exacte des initiales mais sache que c'est un standard de connection, ou plutôt d'extension. Le port PCMCIA sur 1200, c'est la petite fente qui se trouve sur le côté gauche de l'engin. En aucun cas un CD-ROM connecté par le port PCMCIA, ou ailleurs, ne te permet de faire fonctionner des jeux d'autres machines, sauf si tu as un émulateur PC ou MAC, tu peux juste importer des données : textes, images, sons...). (Vanhille Romain, 59 Hondschoote)

- J'aimerais savoir quel chemin prendre pour devenir testeur de jeux vidéo, dans un magazine, comme Imré ou Stéphane. Quel est le meilleur jeu de management de football ? (NDRC : Pour le chemin, tu vas tout droit et quand tu arriveras en face du mur, tu te cognes le plus fort possible... Je blague, en fait il serait préférable qu'après le BAC tu suives une école de journalisme et qu'en parallèle tu joues beaucoup pour bien te faire la main, bien que les deux choses puissent apparaître incompatibles. Ca, c'est dans l'absolu mais dans la pratique il y a des «accidents de parcours» : Stéphane ou moi-même n'avons jamais suivi un tel cycle. Stéphane poursuit encore des études de langues étrangères appliquées (en maîtrise), quant à moi, j'ai fait un I.U.T d'informatique et de Statistique. En fait, le principal, c'est d'avoir un bon style, savoir se faire valoir... et avoir fait un fanzine, peu importe le sujet, cela dénote tout de suite la volonté et les capacités d'une personne... Pour le jeu, on te conseille Carton Rouge pour le côté simulation pointilleuse, et SWOS pour sa simplicité d'utilisation et son universalité). (Flaud Frédéric, 94 L'Hay Les Roses)

- Vous allez peut-être m'en vouloir, mais depuis le numéro 6 d'AC, je n'ai plus eu le courage d'ouvrir un des suivants (...). Eh oui, j'ai retrouvé la foi dans mon ex-futur-présent mag préféré. Un point crucial a été oublié, je crois que vous devriez insérer une petite demi-douzaine de pages en plus sur la CD32... Dites, si je vous envoie une carte postale avec une photo des filles d'AC (habillées ou non), je gagne quoi ? (NDRC : alors, j'm'empresse de me faire l'avocat du diable : d'un côté tu nous dis que t'es pas un fidèle et de l'autre tu veux plus de pages ! Nous aussi on aimerait bien avoir 150 pages, le mag vendu à 20 francs avec trois disquettes en couv, un CD-ROM et organiser de gigantesques salons Amiga chaque année... Mais ce sont les semi-fans comme toi qui devraient se sentir coupables : faut savoir qu'en attendant de meilleurs jours, ce qui fait survivre l'Amiga en France, ce sont les magazines Amiga, et si certains laissent tomber les mags, sous prétexte qu'ils ne sont pas assez volumineux ou bien trop chers, ce n'est pas la solution qui fera évoluer les choses. Même chose pour ceux qui achètent JOYSTICK ou GEN4 pour les quelques rares pages Amiga et qui se donnent l'impression de soutenir l'Amiga (enfin, pour JOYSTICK, le problème ne se pose plus, ils ont semble t-il arrêté l'Amiga pour pouvoir mettre un CD en couv). L'heure n'est plus à la rivalité des mags, la situation est trop grave : achetez A-NEWS, achetez A-REVUE, achetez DREAM ou/et achetez-nous ! Si vous (re-)devenez ou restez fidèles, alors la rentabilité des mags permettra de vous proposer davantage de pages, davantage de disquettes, etc... Alors, prends-toi en main camarade !). (Croes Alexandre, 59 Tourcoing)

- Je suis votre revue depuis qu'on la trouve en kiosque en Belgique et je la trouve super cool. (NDRC : Merci... et plutôt deux fois qu'une). (Dufrasne Olivier, Belgique)

- J'ai lu dans le n∞8 d'AC que KRISALIS sortirait pour 95 un jeu de foot Player of the Year... (NDRC : en fait, c'est la suite de Manchester, complètement remodelé avec un mode management. cf. dossier ECTS). (Morgan Pierre-Jean, 56 Auray)

- Je suis un passionné de J.V et un malade de l'Amiga, je suis très curieux de nature et j'aimerais beaucoup visiter la rédac, le journal en particulier, comment il fonctionne... (NDRC : ok, sans problème, mais jamais entre le 10 et le 20 de chaque mois, bouclage oblige ! Au fait, pour l'Amiga : ne cherche surtout pas à te soigner...). (Lellar Laurent, 93 Aulnay)

- D'après la Ludotec (magasin de jeux-vidéo) Mortal Kombat 2 n'est pas sorti et n'est même pas sur les listes d'éditeurs. Alors, est-il sorti ? (NDRC : OUI ! Mais en attendant la reprise, la distribution est très capricieuse avec les titres Amiga, il faut bien chercher ou commander par correspondance.). (Froulin Camille, 73 Chambery)

- Au sujet de l'abonnement, j'ai une carte VISA qui pourrait être utilisée à cet effet... (NDRC : Désolé, par chèque, mandat ou liquide sur place uniquement !). (Wustenberg Rene, Belgique).

DES QUESTIONS EN VRAC

Salut les tapettes d'Amiga Concept

Je tenais à vous remercier tous pour votre super mag que j'adore (sauf qu'il n'y a que 84 pages).
Arriverez-vous à répondre aux questions qui trottinent dans ma tête (une de plus) ?
1 - Pourquoi Séverine ne fait-elle pas la pin-up ?
2 - Sérieusement, est-il possible que le CD32 puisse pondre des jeux aussi cools que ceux des nouvelles consoles comme la Saturn ou la Playstation de Sony ?
3 - Heureux possesseur d'un A600, j'ai l'intention de le vendre et d'acheter l'A1200 dont tout le monde parle par correspondance, d'occasion chez l'un de vos annonceurs (AMIE). Est-ce que c'est une bonne affaire, sera-t-il en bon état ?
4 - Mes anciens jeux de l'A600 marcheront-ils sur le 1200 ?
5 - Un jeu comme DRAGON BALL Z 1, 2, 3, sortira t-il sur l'A1200 ?
6 - Pourriez-vous me renseigner sur la profession de testeur et de programmeur de logiciels (études, matières importantes, école spécialisée...) ?
7 - LITIL DIVIL, MEGARACE, MICROCOSM seront-ils disponibles sur l'A1200 ?
8 - J'en ai pas.
Bon, maintenant j'arrête de vous emmerder et je vous dit SALUT !

Nicolas

Mon cher Nico (tu permets que je t'appelle Nico ?), apparemment la vie pour toi semble être une source d'emmerdes profondes. Au moins, quand tu nous écris, tu ne le fais pas pour rien. Nous allons tenter de remettre un peu d'ordre dans tes idées.
1 - La pin-up nous coûte horriblement cher. Et je ne sais pas si tu as remarqué mais elle est de plus en plus moche. Déduction logique, Séverine est assez belle et donc nous coûterait forcément plus cher. Non, sans plaisanter, c'est une question qu'il serait bon de soulever aux prochaines réunions, mais d'ores et déjà, je t'annonce que certains s'y opposeront catégoriquement. Mais bon, c'est bien essayé Nico.
2 - «T'en as d'autres des questions stupides» me répondis Fabien, de passage dans notre bureau. Il ne faut pas te voiler la face, la CD32 ne rivalisera jamais (en tout cas, dans sa conception actuelle) avec ces consoles Next Generation. D'une part, elles possèdent deux ou trois microprocesseurs 32 Bits de plus que la CD32. Et d'autre part, les développements sur notre console ne sont pas aussi poussés que sur ses concurrentes les plus directes (pour le moment, les jeux importés avoisinent les 500 ou 600 francs...).
3 - C'est une bonne idée de vouloir changer ton A600 pour un A1200. D'une part, tu vas y gagner en rapidité, et d'autre part, tu y gagneras en fiabilité. Ensuite, pour te la procurer, il n'est effectivement en vente que par correspondance (étant donné que la production d'Amiga est pour le moment stoppée). La fiabilité de ces machines d'occasion dépend des revendeurs. Quoiqu'il en soit, essaie de te procurer une garantie auprès de ces derniers et fait jouer la concurrence.
4 - Tous les jeux de l'A600 sont compatibles avec le 1200 si ceux-ci ont moins de trois ans. Pour les autres, essais-les quand même, on ne sait jamais mais il ne devrait pas y avoir de problèmes.
5 - Ces jeux, dans leurs titres d'origine, ne sont pas pour le moment prévus sur Amiga. Toutefois, tu pourras retrouver les mêmes sensations en jouant à CHOGEKISSEN. Pour le reste, tu ne pourras te délecter de tes personnages préférés qu'en regardant Dragon Ball Z le mercredi matin à 10H30 au Club Dorothée (ici, on est au courant, puisqu'on se le tape tous les mercredis (NDRC : parle pour toi, Stéphane !)).
6 - Mon cher ami, pour être testeur rien de très sorcier : en vouloir très fort, être un invétéré des jeux vidéo et en avoir dans son froc ! Non, sans déconner, si tu veux vraiment faire partie de notre équipe, envoie-nous un CV, et on verra ce qu'on peut faire.
7 - Aucun de ces trois titres n'est prévu sur ta bonne vieille bécane. Le problème c'est que les trois jeux dont tu nous parles prennent une place immense sur le support CD. C'est pour cette raison qu'il est très difficile de les sortir sur D7.
8 - Moi non plus j'en n'ai pas !

Sur ce, mon vieux Nico, en espérant avoir répondu à toutes tes espérances, nous te souhaitons bon vent et à bientôt !

LA CONFIG POUR PROGRAMMER...

Salut !
Je voudrais vous poser quelques questions concernant bien sûr l'Amiga (Bah oui ! Pas le PC !). Je voudrais me lancer dans la programmation de logiciels de jeux sur Amiga. Pour cela, il me faut bien sûr du matériel, alors pourriez-vous me dire ce qu'il faut ? (sachant que j'ai un Amiga 500 avec un lecteur et Deluxe Paint III, hé oui ! Moi j'ai pas besoin de 3DO cher Fifi !). Enfin, pourrais-je savoir le prix du matériel ? Sinon, je fais de l'animation avec Deluxe Paint III mais le problème c'est que mes plus grandes animations ne durent que 10 secondes. Même pas 1 minute, elles ne durent que 10 secondes, car au bout d'un certain moment, le logiciel m'affiche soudainement que je n'ai pas assez de mémoire pour continuer à dessiner sur mes cadres. Alors, combien de mémoire me faut-il pour faire une animation d'au moins 10 minutes ? Bon allez ! All the best !

Un programmeur de jeux qui rêve de programmer un jeu...

RIER
CTEURS

Salut à toi, ho futur TEAM 17 MAN !
Pour la programmation sur Amiga, un matériel de base est largement suffisant (quoique avec un Amiga 500, tu es un peu limité, je te conseille plutôt de te tourner vers le 1200), là où ça va être plus délicat c'est dans le choix du language utilisé : pour débuter, l'AMOS ou le BLITZ BASIC 2.0 sont très bien, et pour le second, tu bénéficies dorénavant d'une rubrique dans le mag qui t'apprend justement à créer tes propres jeux. En ce qui concerne tes travaux sur DELUXE PAINT III, sache que si tu veux vraiment faire des animations de 10 minutes il te faudra te tourner vers un A4040 avec au moins 16 Mo de mémoire (et encore je suis gentil !). Non, pour être sérieux, il te suffirait d'avoir un 1200 avec 4 Mo en plus (soit 6 Mo au total), mais tout dépend du nombre de la résolution et du nombre de couleurs que tu veux utiliser. En plus, avec Deluxe Paint 5 (à moins de 600 francs auprès de CIS !), tu pourras profiter de la palette AGA, c'est à dire 16,8 millions de couleurs.

AQUABON SE FACHER...

Salut à tous ! Je profite de l'envoi de ma petite annonce pour vous glisser ce petit mot. Je suis vraiment heureux qu'Amiga Int. soit devenu actif, que les usines aient repris et j'attends comme beaucoup d'autres avec impatience l'arrivée des 1200 et 4000 chez nos revendeurs. Je vous explique maintenant pourquoi je vends (ou plutôt mon frère) des périphériques sur Amiga, PC et ST : mon grand frère est stagiaire dans un magasin de micros à la Rochelle et ce présent magasin fait un peu de vente par correspondance. Mon frère et moi nous occupons de ce service qui ma foi me plaît bien.
Partie technique :
Est-il vraiment possible d'insérer un DD IDE 3,5» dans un 1200 sans découper un bout de la plaque métallique au dessus de la RAM ? Le 1200 TOWER : est-il dispo chez ASCII ? Est-il moins cher que le 1200 normal ? Car avec le tower, je pourrais mettre mon disque dur sans aucun problème, alors faut-il que je revende mon 1200 pour m'acheter la version tower (soit disant moins chére) ? J'ai noté depuis quelques temps le réveil d'Atari et notamment en France avec la société Accord. CD Consoles titre son article : «ATARI REVIENT !», mon frère passionné d'Atari est comblé, quant à moi, c'est plutôt une bonne nouvelle parce que avec l'Amiga et l'Atari on devrait pouvoir combattre avec de bonnes armes les PC ! Je désire aussi vous faire part du lancement d'un fanzine (octobre 1995) dont mon frère et moi serons les rédacteurs, qui portera sur l'Amiga, le PC et l'Atari (pour les micros) et la SNES, l'Ultra 64, la PSX, la Saturne et la Jaguar CD... (pour les consoles). Son prix : 15 Francs (frais de port). Autant vous dire tout de suite que l'Amiga sera franchement favorisé dans ce mag ! Son nom : Aquablue Mag, pas mal non ? Voilà pour mes questions et pour mes activités, n'hésitez pas à m'envoyer de vos nouvelles.

R. Daniel - LE FIEF NALBRET (17)

PS : Un voyant m'a dit que l'ordinateur Amiga sera fabriqué par 3 sociétés en 2005 : Amiga Int., Firstline et Samsung et supporté par Microsoft !
PS2 : Amiga Int., Nintendo et Atari seront rachetés par Aquablue Corp. en 2021 ! (Aquablue ? c'est moi ça !).

Salut à toi,

Alors comme ça on débloque, et en plus on raconte des bobards ! Mais réveille-toi un peu, t'as du louper un wagon du train ma parole, Amiga Int. n'est pas devenu actif, mais plutôt démentiel. Fonce chez le magasin informatique le plus proche de chez toi et regarde dans les rayons !!! As-tu vu les Amiga en cristal, les Amiga portables ? Non, pas encore, mais magne donc tes fesses, t'es à la traîne mon gars, tout le monde ici les a déjà testés, et c'est comme les téléphones portables, dès qu'on en a un , on ne peut plus s'en passer. Ici, tout le monde a opté pour un Amiga portable, c'est extra. Autre chose, dis-donc, on n'essayerait pas de profiter de son mag préféré pour passer des petites annonces commerciales et non à caractère personnel ? Sais-tu que c'est INTERDIT, et je te garantis que si nous retrouvons ta P.A., elle sera rayée de la liste ! Dommage... Mais passe donc par la voie légale : un petit fax pour que l'on puisse passer un Vrac !



Pour la partie technique de ta lettre, il est tout à fait possible d'installer un disque dur 3,5 pouces dans un 1200 sans découper la plaque métallique, par contre, ton clavier risque de bomber un peu. Le 1200 TOWER est bien disponible chez ASCII, mais sache que ce qui est appelé 1200 TOWER c'est juste le boîtier vide, et c'est à toi de démonter ton 1200 pour l'installer dedans, donc il ne te sert à rien de revendre ton 1200... Quand au réveil de l'Atari, c'est vrai qu'il y a un léger mieux, mais de là à dire que «L'ATARI REVIENT»... Pour ton fanzine, le message est passé, n'oublies pas de nous faire parvenir le premier numéro, on verra ce que l'on peut en faire !
Allez, sans rancune ! (après tout, si Aquablue est amené à racheter l'Amiga, il vaut mieux que l'on reste amis...).

- J'ai un A500 avec extension et voici le message que j'ai sur mon écran : «unable to load 2 : error code 103». (NDRC : l'erreur 103 signifie que tu n'as pas assez de mémoire ! C'est vrai que c'est un peu notre faute parce que nous n'avions indiqué que sur le coupon d'expédition que la disquette nécessitait 2 Mo de mémoire minimum, et non pas 1 Mo. D'ailleurs, si tu avais pris la peine de lire l'étiquette de la disquette que tu as reçue...). (Guillet Patrick, 38 Bourgoin)

- Peut-on faire une photocopie du coupon pour la disquette ? (NDRC : Tu veux pas en faire une douzaine pour en faire profiter tes copains ?! Mais ne t'étonne pas si ils ne reçoivent rien). (??, ??)

- J'ai fait le test psychologique du 12 et en déchiffrant les résultats, vous me qualifiez de joueur assidu, de pas-passionné par l'Amiga et de futur PC-iste. Moi, j'aime pas les insultes et me traiter de PC-iste c'est le titre qui me fait déborder le vase... Et puis j'ai accumulé les triangles injustifiés parce que : - j'ai un cerveau dans la tête. - j'ai dit qu'AC était un petit plus avec la disquette. - je voulais pas vous écrire. Moi, je dis que la vengeance est trop facile mais je vous z'en veux pas. (NDRC : Eh ben voilà, tu l'as pourtant enfin envoyé ton courrier à AC ! P't'être que tu feras bientôt partie des passionnés de l'Amiga si tu continues dans cette voie...). (un mec qui souhaite bonne duration à AC)

- Je me permets de réitérer ma candidature en temps que testeur... (NDRC : Le problème, c'est que t'habites à Aix en Provence alors que tous les tests se font sur place. Alors, comment on fait ?) (WUILLEQUEZ Marc, 13 Aix)

- Comme il est dit dans votre article, je peux mettre dans mon 1200 un disque dur PC, sans problème ? IDE ou autre ? 2 1/2 ou 3 1/2 ? (NDRC : Oui ! Mais sans problème, c'est pas sûr à 100 %, il faut juste que ce soit reconnu par HDTOOLBOX. Sur un 1200 standard, tu peux mettre un IDE mais pas de SCSI, sauf si tu utilises l'extension SQUIREL de CUDA. Pour la taille, tu peux faire tenir l'un ou l'autre des formats mais pour le 3 1/2 il te faut une nappe d'adaptation de 2 1/2 en 3 1/2.). (Nour Ali, Calais)

- UN PEU QUE JE ME REABONNE ! Votre magazine est génial. (Pettineo Gianni, 92 Antony)

- Je vous ai acheté le logiciel Sensible World Of Soccer et j'ai quelques petits problèmes : Dans certains cas, au bout d'un moment, l'écran devient noir et on entend toujours le son... (NDRC : c'est malheureusement vrai, le jeu est buggué et plante sur certaines machines comme le 500. Mais, rassurez-vous, si vous avez renvoyé votre bon de garantie à Sensible Software, en Angleterre, vous recevrez très bientôt une disquette up-grade qui permettra de corriger les quelques buggs. Alors, pensez bien à renvoyer votre coupon !). (Lechevallier Sylvain, 76 Le Havre)

- Pourquoi faites-vous à présent des disquettes NOT A DOS, qui ne sont donc pas installables sur DD ? Une nouvelle concernant un éventuel jeu de basket ? Un petit conseil à tous les fanas de jeux de foot et possédant bien sûr un beau petit Amiga Spidez : vous achetez Carton Rouge (si ce n'est pas déjà fait) car il est vraiment extra !!! (NDRC : Tu dois parler de Shadow Fighter qui n'était pas DOS, mais on n'y peut rien, ça dépend de l'éditeur ! D'ailleurs, t'as de la chance qu'elle ait marché car certains possesseurs de 500 n'ont pas pu y goûter : elle ne fonctionnait pas sur certaines rares séries de 500, sans que l'on comprenne pourquoi. Pour le basket : que néni mon fils, NBA JAM n'a pas été annoncé sur nos machines, ou du moins pas encore ! Pour Carton Rouge : affirmatif, mon commandant, c'est un délice !). (Heitz Frédéric, 57 Phalsbourg)

- Je voudrais que vous m'arrangiez un petit rendez-vous avec Séverine, cela est-il possible ? Si c'est impossible, je me rabattrais sur Jérôme ! (NDRC : HOU, la tapette !). (Pessaux Olivier, le facteur de St Maur !)

- Mon A1200 ne s'est jamais aussi bien porté, et j'aimerais pour cela remercier de tout coeur, et de ceux de mes potes Amigaphiles, trois éditeurs fabuleux : Virgin, 21st century et bien sûr le seul, l'unique, Team 17 (ces petits gars sont fabuleux !). (NDRC : je dirais que Virgin commence terriblement à nous décevoir car il n'ont plus de projets spécifiques en cours sur Amiga. Espérons qu'ils se reprendront rapidement). (Tarrare Romain «une non-tapette», 69 Caluire)

- Pourquoi ne pas m'avoir publié le mois dernier ? (NDRC : parce que, nah !) - Pourquoi ne pas faire choisir entre une démo de jeu et une disquette d'utils plutôt que 2 démos de jeux ? (NDRC : parce que tu vas sûrement préférer un abonnement formule 1 !) - Pourquoi vos photos sont-elles de plus en plus sombres depuis quelques numéros ? (NDRC : parce qu'il faudrait que tu demandes à notre imprimeur !) - Pourquoi la pin-up est-elle de plus en plus jolie ? (NDRC : parce que c'est l'été qui approche !) - Pourquoi ne pas m'offrir un abonnement ? (NDRC : parce que l'on ne savoure jamais autant quelque chose que quelqu'un vous a donné que lorsqu'on l'a gagné par ses propres moyens. Bon, la prochaine fois tu m'enverras des réponses et je te répondrai par des questions !) Pourquoi ? Pourquoi ? (Golipelli David, 08 Charleville-Mezieres)

- Salut à toute l'équipe d'Amiga-Concept ! Bises aux filles, coups de boule aux tapettes. Tout d'abord, quelques compliments. Les photos floues ont disparu : le photographe se serait-il enfin mis à l'eau pure ? Les fautes d'orthographe sont plus rares qu'avant : merci aux rédacteurs... (NDRC : Fabien ne se sent plus pisser depuis que ton compliment lui est arrivé à l'oreille, quant aus phautes d'hortographe, rassure toit, les rédacteurs en font toujour autemps, mais eureusement que la corectrice, Isa K., est là avec moi.). (J.B, the Amiga man)

NDRC : Bon, désolé pour les autres, j'aurais bien aimé leur répondre mais il me faudrait 10 fois plus de place... Alors, à la prochaine !

VENTES

(03) Vends jeux CD 32 et CDTV ou échange contre jeux CD 32 (Sim City, Fire Force, Nigel Mansell...). Prix intéressant. Contacter Vincent au 70.43.82.00. Achat possible.

(06) Vends Amiga 600 + logiciels + lecteur externe + disquettes. Très peu servi, état neuf. Prix : 1000 Frs. Téléphoner le soir au 92.10.09.30.

(10) Vends nombreux jeux et utilitaires (news, oldies) pour Amiga 1200/600/500. Ecrire à DRUZETIC Stéphane 5 Rue du Pont des Courants 10100 GRANCEY, ou téléphoner au 25.24.21.49.

(10) Vends Amiga 500 1Mo + moniteur 1083S + lecteur externe Amiga + nombreux jeux + utilitaires. Prix : 3000 Frs. Vends aussi Amiga 600 1 Mo neuf garantie 6 mois + jeux originaux. Téléphoner au 25.24.36.11.

(13) Vends disque dur 2.5 pouces 80Mo plein pour Amiga 600/1200. Prix : 1300 Frs. Vends également Amiga 500 3Mo Ram ext. à 9 sys. 1.3 X 3.0 + 100 disks + joystick. Prix : 3500 Frs. Téléphoner au 91.75.21.62.

(14) Vends pour Amiga 500 : Football Glory 100 Frs, et Sensible World of Soccer 100 Frs. Ecrire à WISSOCQ Philippe 2 Avenue de la Concorde 14000 CAEN, ou téléphoner au 31.34.59.10., le soir à partir de 18 h.

(17) Vends jeux et périphériques neufs et occasions sur Amiga, PC, PC CD ROM et Atari ST + vends jeux neufs et occasion sur SNIN, MD, Amiga. Téléphoner à Daniel au 46.37.24.29., ou écrire à Daniel ROOZCHON 7 Rue Pasteur 17137 NIEUL/MER.

(29) Vends jeux 1200, possède + de 400 jeux, sérieux ! Ecrire à Yann LEROUX 8 Rue Kermenou 29600 PLOURIN LES MORLAIX.

(32) Vends jeux Amiga à bas prix, cherche tout japanimation, Cassus Belli, Guitar Part. Vends magazines à 5 Frs. Répondez-moi, réponse assurée. Ecrire à LAFITTE Pascal Ladeveze Rivière 32230 MARCIAC.

(34) Vends Amiga 1200 + plein de jeux + nombreux utilitaires & démos + nombreux autres disks + 3 joysticks + 2 souris + 5 boites de R6. Tél : 67 26 69 63. STOP !!!!!! 2400 frs !!!

(38) Vends news à prix très réduits sur 500/600/1200. Contacter Stéphane au 76.09.34.11. après 18 h, ou écrire à Mr FESTA Stéphane 34 Rue A. Delaune 38130 ECHIROLLES (envoyer 6 F en timbre pour liste).

(42) Vends jeux CD 32 Tower Assault 150 Frs Super Stardust 150 Frs, Rise of the Robots 140 Frs, Microcosm 150 Frs, Cannon Fodder 140 Frs, Marvins 150 Frs. Ecrire à HAERTER Thierry 109 Elysée Rellus 42300 ROANNE.

(44) Vends disk dur Overdrive 420Mo pour Amiga 1200 (sous garantie et plein de logiciels). Prix : 2350 Frs à débattre. Ecrire à Didier FRETEL 8 Rue Samuel de Champlain 44300 NANTES, ou téléphoner au 40.76.63.61.

(44) Vends originaux pour Amiga 500/600/1200 comme The Settlers ou Cannon Fodder. Prix entre 50 et 140 F. téléphoner au 40.68.97.11.

(44) Vends originaux Frontier : 140 F, Alien Breed. 2 : 120 F, The Settlers : 150 F, Cannon Fodder : 150 F, Historyline : 150 F et une compilation The Lors of Power : 170 F. A débattre. Téléphoner au 40.68.97.11.

(50) Vends original Sim City 2000, U.F.O, SUBWAR 2050, Robinson's Requiem, Settlers, Civilisation, Dune 2, etc... De 50 à 150 frs. Contacter Guerault J.F, 1 le champ du chêne, 50600 Parigny.

(59) Vends Amiga 500+ avec moniteur Commodore 1083S + lecteur 3 pouce 1/2 externe + imprimante à jet d'encre Commodore MPS 1270A + 150 disquettes + 1 joystick. Prix : 3000 F. Téléphoner au 20.56.74.07. à Lille.

(59) Vends disque dur 3,5 pouces Quantum LPS 170 Mo, rempli de jeux et utilitaires VF : 1400 frs + lecteur externe 3,5 : 300 frs. Contacter Olivier CATHELAIN, 4 av d'Arenberg, 59135 Wallers. Tél : 27 24 15 44.

(59) Vends jeux sur Amiga 500/600/1200. Liste sur disquette, écrire à Monsieur BUTTNER Eric, 210 rue du Faubourg de Roubaix, 59800 Lilles.

(59) Vends jeux pour Amiga 500/600/1200. Ecrire à DELTEIL Corinne 558/11 Avenue Marc Sangnier 59370 MONS EN BAROEUL, ou téléphoner au 20.04.34.55.

(59) Vends Amiga CD32 + 2 joysticks + 14 jeux Microcosm, Frontier, UFO, Gunship 2000... Prix : 1800 F port compris. Contacter Stéphane au 20.82.30.17.

(60) Vends Amiga 600 + moniteur 1083S + souris + tapis souris + nombreux jeux (50 disquettes). Le tout en très bon état. Prix : 4000 F à débattre. Contacter Thomas au 44.42.59.41.

(60) URGENT !!! Vends Overdrive CD Rom «Archos» Port PCMIA + révision des logiciels V9 + 3 CD : Microcosm, CDPD2, CD 32 Gamer + frais de port. Le tout : 1500 Frs. Téléphoner au 44.25.32.60.

(60) Vends Super Stardust 140 Frs et Desert Strike 100 Frs à débattre (jeux originaux). Téléphoner au 44.42.98.43. après 18 h.

(62) STOP AFFAIRE !!! Vends jeux Amiga CD 32 100 Frs le CD (frais de port : 20 Frs). Exemple : Zool, Dennis, Brutal Foot, Mansell... Ecrire à Mr ARSENE Yann 2 Impasse de la Poste 62158 L'ARBRET.

(68) Vends FMV pour CD 32 : 1000 Frs (neuve) Ecrire à MAILLARD David 162 Avenue Aristide Briand 68200 MULHOUSE.

(69) Vends Amiga 1200 + lecteur externe + souris + 2 joysticks + 15 jeux du commerce + 4 logiciels de bureautique + Amos + disquettes de DP. Demander liste complète. Prix : 3000 Frs. Contacter Jean-Pierre au 72.00.07.11.

(71) Vends Amiga 1200 + DD 60Mo + imprimante couleur + softs récents + revues. Le tout pour 4500 Frs. Téléphoner au 85.34.91.35.

(75) Vends Amiga 500 + extension 512K + écran 1083S + 2 joysticks + jeux récents TBE + imprimante couleur neuve Citizen Swift 200. Prix : le tout pour 2700 Frs. Appeler ou laisser un message au 09.23.12.38.

(75) URGENT !!! Cause départ, vends Amiga 1200 avec moniteur couleur 1085S état neuf, pas servi + souris + utilitaires. Prix : 2300 Frs. Contactez-moi au 42.83.09.87. ou écrire à Mr LOUCHEZ 35 Avenue des Fusillés de Chateaubriant 94100 ST MAUR.

(77) Vends News et oldies Amiga et PC. Téléphoner au 60.20.95.69. Ecrire à PREIN Emmanuel 4 Rue de Verdun 77500 CHELLES.

(77) Vends Amiga 500 + extension 512 Ko + souris et tapis + jeux + revues TBE. Prix : 950 Frs. Vends également lecteur externe 3 1/2. Prix : 300 Frs. Vends SNES + 3 jeux + 2 manettes. Prix : 1200 Frs. Téléphoner au 64.63.87.26.

(78) Vends console Méga Drive + adaptateur Master System + 16 jeux. Le tout pour 1600 Frs. Téléphoner au 30.53.30.73., et demander Xavier.

(78) Vends Amiga 1200 2Mo acheté en 02/94 + moniteur 1085S + DD Overdrive 170 Mo + joystick + lecteur 3.5 externe + nombreux jeux et utilitaires + filtre écran + souris + dis-

quettes vierges + livres. Le tout en excellent état et ayant très peu servi. Prix : 4800 Frs. Téléphoner à Bruno après 18 h au 39.02.09.34.

(78) Vends Amiga 500 1Mo + jeux. faire offre au 39.57.80.77. et demander Arnaud.

(91) Vends AMIGA 1200, Disque dur 245 Mo, état neuf avec souris + Prowrite. Prix : 4600 frs. Tél : 64 90 09 24

(92) Vends extension 512 Ko avec horloge pour Amiga 500 : 150 Frs. Contacter François au 47.72.19.59.

(92) AFFAIRE !!! Vends Amiga 500 (Drive neuf) + moniteur couleur stéréo + imprimante NB + souris + joystick + 30 disquettes. Le tout en excellent état pour 2000 Frs. Téléphoner au 43.34.87.12.

(93) Vends jeux originaux Amiga 500/1200 Theme Park, Heimdall 2, Cannon Fodder, F1, GP Syndiciate, Skidmarks, Beneath... et autre : 150 Frs. Téléphoner au 48.95.91.79., demander Franck.

(93) Vends Amiga 500 + extension 1Mo + souris + très nombreux jeux dont Tower Assault, ATR, Sensible World of Soccer... Prix : 900 Frs. Téléphoner à Jean-Marc au 48.22.24.74.

(94) Vends CD32 + Communicator II : 1200 frs, à débattre. Livre du lecteur de disk. : 50 frs. Amos 1.3 : 250 frs. DeluxePaint 3 : 150 frs. DeluxeMusic : 250 frs. Extension mémoire A1208 peuplée à 1 Mo : 700 frs. Lecteur externe : 300 frs + divers jeux de 50 à 150 frs. Tél : 42 83 13 03.

(94) Vends jeux et utilitaires sur A500 et A1200. Vends également lecteur externe, état neuf : 350 frs. Tél : 47 26 21 89.

(95) Vends A1200 80 Mo + moniteur + lecteur externe + nombreux jeux : 3.500 frs. Tél : 39 89 56 86 après 19 H.

(95) Vends Overdrive 170 Mo : 1700 frs. Vends HD interne 40 Mo : 500 frs. Vends extension 1 Mo pour A500 : 300 frs. Contacter Philippe au 39 59 44 67 après 18 heures, ou au 40 89 55 55 de 10 H à 17 H.

(94) Vends Amiga 1200 DD 130 Méga + CD Rom + 2 CD + lecteur externe + meuble + revues + utilitaires et démos + jeux. Le tout pour 5000 Frs. Contacter Eddie au 48.72.81.99.

(95) Vends Amiga CD32 + 10 jeux + 2 manettes Année 94 (facture). Prix : 2000 Frs à débattre. Téléphoner au 39.78.87.92. et demander François.

(95) Vends Amiga 1200 DD120 Mo, Ram 6Mo, horloge intégrée + moniteur 1085S, 0S 3.1, PC task 3.1 + Canon BJ200 + nombreux logiciels. Prix : 6000 Frs. Contacter J.Jacques au 34.64.02.34.

(95) Vends Amiga 500 1Mo + imprimante Citizen 120D + nombreux jeux et utilitaires. Le tout pour 1500 Frs. Contacter Olivier le soir au 39.81.35.81.

(??) A vendre : AMIGA500 2 Mo, rom 1.3 et 2.0, horloge, moniteur couleur 1084 + notices : 2.300 frs, à débattre. ATARI 520 STE 2 Mo + lecteur externe + écran monochrome + câble pour TV + jeux & utils à débattre. Téléphone à contacter : 56 02 08 47

CONTACTS

(16) Recherche Frontier Elite 2 pour Amiga 500 avec notice. Contacter BORDAT Pierre Bat E5 Appt 534 La Petite Garenne 16000 ANGOULEME.

(39) Achète Mortal Kombat 2 sur Amiga 500. Ecrire à Tim JEANNERET Route de Dole 39800 POLIGNY.

(40) Achète DD 120 Mo minimum pour Amiga 1200 à tout petit prix. Faire offre. Vends également imprimante jet d'encre pour Amiga 1200 et PC. Faire offre. Contacter Bertrand au 58.45.03.52.

(54) Achète Amiga 1200. Faire offre au 83.51.14.42. après 20 h.

(57) Achète jeux : The Settler + Nord - Sud + DD + matériel pour Amiga 600. Téléphoner au 82.57.14.80.

(59) Achète logiciel traducteur Anglais performant et disk dur pour Amiga 1200 à moins de 800 Frs. Faire offre à MATHOT Guillaume 1 Rue de la Justice 59000 LILLE, ou téléphoner au 44.42.63.65. le week-end.

(62) URGENT !!! Recherche Amiga 1200 très bon état pour 2000 Frs. Faire offre au 21.04.61.36. après 19 h.

(72) Achète Amiga 1200, bon état. Faire offre à HAREAU Mathieu L'Illandrie 72190 COULAINES, ou téléphoner le week-en uniquement au 43.81.52.31.

(78) Cherche Amiga 1200. Faire offre au 39.57.80.77. et demander Arnaud.

(95) Recherche extension 2Mo pour Amiga 600 et une alimentation Amiga. Téléphoner au 39.81.86.45.

(10) Recherche PC-Task 3.1 VF (si possible) mais pas la version 3.0, échange possible contre des jeux au choix. Contactez-moi après 17 h au 25.75.59.90.

(53) Cherche bons joueurs de Sensible Soccer (Amiga) pour rencontres chaudes et éventuellement tournoi dans Laval et sa région. Contacter Laurent au 43.68.13.48.

(54) Recherche personne pour installer imprimante Commodore sur Amiga 600. Recherche Club Amiga sur Nancy et agglomération. Téléphoner à MUNIER Michel au 83.24.27.03.

(57) Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200/600/500 pour échange de jeux et d'utilitaires (réponse assurée). Envoyez une disquette pour recevoir ma liste et écrire à N'GUYEN Bibi 11 Rue Général Pierré 57100 METZ SABLON.



(57) Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200/500 pour échanges, achat, ou vente de jeux et d'utilitaires. Envoyer liste à Mr N'GUYEN 46 Route de Metz 57100 THIONVILLE. Réponse assurée. Attention : envoyer une disquette pour recevoir ma liste.

(57) URGENT !!! Je recherche un DD60 ou DD80 pour Amiga 1200 contre en échange, des jeux originaux (environ 10 jeux originaux contre un DD : vous y gagnez largement au change !!) Contacter Denis au 87.32.77.11.

(60) Recherche contacts pour Amiga 1200. Ecrire ou téléphoner à T. Fabrice : 71 Rue de la Pomarede 60230 CHAMBLY. Téléphoner : 34.70.75.16. Cherche également jeux : Flash Back et Mortal Combat 2.

(62) Recherche contacts sur Amiga 1200 pour échange de jeux et d'utilitaires. Ecrire à CANT Eric 22 Rue de Picardie 62221 NOYELLES SOUS LENS. Envoyer une disquette pour recevoir la liste. Achèterais également matos pour Amiga.

(62) Echange Rise of The Robot 1200 original contre Robinson Requiem et cherche contacts modules Techno Polart 26 Rue le Sergeant 62500 ST OMER, ou téléphoner au 21.93.91.58.

(67) HELP !!! Pour Valhala, qui peut m'aider (plan et trucs) ? Que faire avec les livres surtout que je pige pas un mot d'English !! Ecrire à ULRICH M. 7 Rue de Guirbaden 67800 BISCHHEIM.

LA SUITE P. 82

AMIGA MIC MAC

PAR IMRE

Le MIC-MAC nouveau est arrivé ! Vous allez pouvoir vous en foutre plein la panse. Le mois dernier, je vous avais proposé un petit questionnaire sur le mag et ses rédacteurs : très peu de personnes ont effectivement trouvé les bonnes réponses... Alors, comme cela a permis de sélectionner un peu les postulants au gain (plutôt que de faire un tirage au sort quand je reçois beaucoup de bonnes réponses), je ne vais pas vous priver de cette formule qui récompense vraiment votre mérite. Du coup, en voilà un du même style, vous m'en direz des nouvelles... Pour le principe du jeu, je récapitule pour les non-assidus : vous nous renvoyez les bonnes réponses au questionnaire, sur carte postale uniquement. Si nous recevons plusieurs réponses convenables, nous faisons un tirage au sort qui permettra à l'un d'entre vous de gagner le jeu de son choix (à choisir parmi les titres proposés dans la «VITRINE DES BONNES AFFAIRES»). Un dernier conseil : envoyez nous vos réponses avant le 15 du mois, date à laquelle nous désignons le (ou les) gagnant. Les bonnes réponses du numéro 14 sont : 1B - 2C - 3B - 4A - 5B - 6B - 7C - 8A - 9C - 10C - 11B - 12A - 13C, et pas de gagnant ce mois ci.

---

01 - A quelle occasion avait été distribué le numéro zéro d'Amiga-Concept ?
- a - à ATACOM 93
- b - à IMAGINORD 93
- c - au SUPERGAMES 93

02 - A partir de quel numéro d'AC les lecteurs pouvaient-ils se procurer une disquette avec le magazine ?
- a - le premier
- b - le deuxième
- c - le quatrième

03 - Pourquoi le nom Amiga-Concept ?
- a - comme ça, pour faire chic.
- b - parce que le concept de l'Amiga ce n'est pas uniquement une machine mais un mode de vie privilégié.
- c - parce que Concept, c'est le surnom anglais de l'Amiga.

04 - Quelle est la moyenne d'âge des lecteurs d'AC ?
- a - 16 ans
- b - 22 ans
- c - 28 ans

05 - Quel est le numéro d'AC que vous ne devez absolument pas louper, au risque de le regretter ?
- a - le numéro 17 d'été
- b - le numéro 19 d'octobre
- c - le numéro 20 de décembre

06 - Pourquoi ?
- a - parce que ce sera un numéro double
- b - des rubriques spéciales vous attendent
- c - le cover disk sera explosif

07 - Pourquoi avait t-on décidé de mettre une pin-up en pages centrales ?
- a - pour changer de l'informatique.
- b - parce qu'on avait trouvé ça très fun.
- c - pour faire criser la grand mère d'Alexandre.

08 - Quel est le dessinateur actuel de nos illustrations ?
- a - Orso
- b - Nantri
- c - Michael Betka

09 - Quelle est la particularité de Séverine ?
- a - c'est une fausse blonde (à vérifier...)
- b - elle sait parler le japonais
- c - elle n'est pas majeure

10 - Pourquoi jouez-vous au Mic-Mac ?
- a - pour gagner un jeu
- b - pour tuer le temps
- c - parce que vous m'aimez bien (quoi, c'est pas la raison ? Sniff !)

(68) Cherche contact sur 1200/4000. Ecrire à MAILLARD David 162 Av. Aristide Briand 68200 MULHOUSE.

(76) Cherche contacts sur Amiga 500 dans toute la France. Ecrire à Mr JANNIERE Tony 384 Avenue du Bois au Coq 76620 LE HAVRE.

(77) Cherche contacts sérieux sur Amiga 1200. Téléphoner après 17 h au 60.43.24.66.

(95) Cherche contacts. Télé-phoner au 34.79.48.05. après 17 h 30.

(99) Cherche contact sur Amiga 500/600 et 1200. Domaine public uniquement. Ecrire à HOET Raphaël Rue du Nord 93 6180 COURCELLES BELGIQUE. Envoyer une disquette pour la liste.

(59) Coder ASM cherche graphiste confirmé pour développement d'un jeu Aga : contacter LEMOINE Laurent 391 Rue Morel 59500 DOUAI. Télépone : 27.97.44.26.

(94) Echange Jurassic Park + Airsupport (simulation vol) contre Brian the Lion ou Puzzle Disney. Téléphoner au 47.26.56.88., demander Mr DEGAUDEZ, ou écrire 8 Rue Jean Mermoz 94270 LE KREMLIN BICETRE.

(59) Vends jeux sur 500-600-1200. Echange possible, réponse assurée : écrire à Jean Philippe VAN-PRAET, 20 rue de Lamartine, 59000 Lille. Tél : 20 85 86 79.

(67) Cherche contact sur Amiga 1200 avec HD si possible. Envoyer listes à Ehles Alexis, 3 rue des Alouettes, 67460 Souffelweyersheim. Pas sérieux, s'abstenir !

(95) Echange jeux CD32, Brian the Lion contre Super-Stardust. Contacter Frédéric Mounier, 26 rue de l'Indépendance, 95330 Domont.

PETITE ANNONCES (15 Frs)

(Gratuites pour les abonnés)

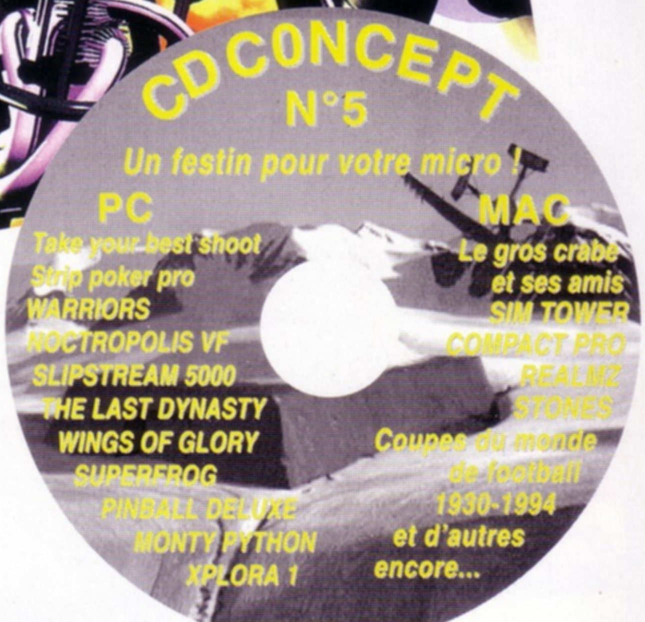
EH OUI, COMME DANS TOUT BON MAG QUI SE RESPECTE, LES P.A. SONT PAYANTES. NOUS VOUS INFORMONS DONC, CHERS LECTEURS, QUE DORENAVANT, VOUS DEVREZ JOINDRE VOTRE P.A. UN PETIT CHEQUE DE 15 Frs. SAUF POUR LES ABONNES : C'EST GRATUIT (IL VOUS SUFFIT DE JOINDRE L'ETIQUETTE D'EXPEDITION DU MAG).

DEPARTEMENT : ☐

RUBRIQUE : ☐ **ACHAT** ☐ **VENTE** ☐ **CONTACT** ☐ **AUTRE**

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.





UN N°5 EXPLOSIF !

LE MAG ET LE CD
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

CARTON ROUGE
league édition



Numéro 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne!

Parcourez la vie trépidante d'un manager de club de football. Dans ce milieu redoutable, tentez de faire carrière et de mener votre équipe au titre de Champion de France. Il vous faudra non seulement faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et de psychologie pour vaincre les meilleures équipes de France, mais également vous montrer habile gestionnaire pour développer cette véritable entreprise au fur et à mesure des saisons.

Par le nombre de paramètres pris en compte, sa grande convivialité, ses graphismes et nombreuses animations de toute beauté, "Carton Rouge" a déjà connu un succès exceptionnel dans les pays de football et de jeux vidéos que sont l'Allemagne et l'Angleterre.

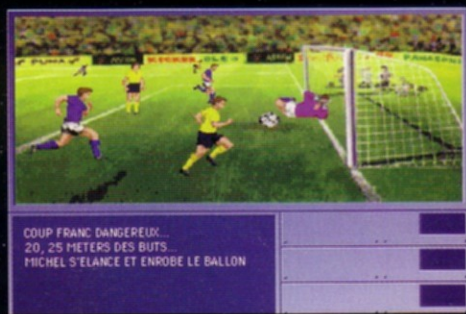
Jeu entièrement en Français.



Avec les commentaires sportifs de
Didier ROUSTAN
sur la version CD ROM







- matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur
- composition d'équipes, planning d'entraînement
- multiples tactiques de jeu, séminaire pour entraîneur
- statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs
- établissement des salaires et primes de match
- tarification des billets, modernisation du stade
- gestion des transferts de joueurs
- négociation avec les sponsors, campagne publicitaire de supporters
- analyses d'après-match, critiques des joueurs
- conférences de presse, interviews à chaud
- 1 à 4 joueurs

1,27 F / min
36.15
SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV - TELECHARGE
COMMANDES





Distribution exclusive Silmarils

OFFRE SPÉCIALE

Commande de «CARTON ROUGE» à renvoyer avec votre règlement à :
Silmarils, service commande, 22 rue de la maison rouge, 77185 Lognes

NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
Tél. :

☐ AMIGA 500/600 ~~349 F~~ **299 F** ☐ PC 3,5 ~~349 F~~ **299 F**
☐ AMIGA 1200/4000 ~~349 F~~ **299 F** ☐ PC CD-ROM ~~399 F~~ **339 F**

TOTAL A PAYER

☐ CHEQUE
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT (+ 30 Frs port)

F